

2
JOCURI FULL

PORT ROYALE 2 + TAKE COMMAND 2ND MANASSAS

FEBRUARIE 2008 NR. 88 / ANUL IX PREȚ: 12,90 LEI

ISSN: 1454-9964

PC Games

100

**ABONAMENTE!
DETALII ÎN REVISTĂ**

DVD

9GB!

AVANPREMIERA

ALONE IN THE DARK

Hai cu nenea în întuneric!

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Mai tactic decât Rainbow Six Vegas. Mai intens decât Call of Duty 4?

21 PAGINI SPECIAL

ANUL DE JOCURI 2007

Anul FPS-urilor? Fără discuție!

ALTE TESTE

- **UNIVERSE AT WAR:**
EARTH ASSAULT
- **SUDDEN STRIKE 3:**
ARMS FOR VICTORY
- **SAM & MAX: SEASON 2:**
EPISODE 2
- **SHERLOCK HOLMES**
VS. ARSENE LUPIN

COVER STORY


FAR CRY 2

FPS? Simulator de savană? Și una și alta!

AVANPREMIERE:

BIONIC COMMANDO, COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH,
PENUMBRA: BLACK PRAGUE, HARD TO BE A GOD, SPORE, MAFIA 2

6422223 000157

The background of the entire page is a collage of Leonardo da Vinci's sketches, including a Vitruvian Man, a flying machine, a helicopter, a cross-shaped machine, a mechanical arm, a crane, a cart, and various mechanical components.

*"Văd aici multe invenții,
dar bănuiesc că
nu funcționează, așa-i? ..."*

Leonardo Da Vinci



Te pregătește pentru viitor.

**Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!**

7 - 11 mai 2008, ediția a XVII-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Jucătorul merită ce e mai bun...

Să identifici ceea ce diferențiază un joc bun de un joc prost îți dă întotdeauna bătăi de cap. Gameplay original, story reușit, muzică proastă, cutscenes aiurea, idei ambițioase, dar transpuse într-o inter-acțiune subțire... Ce și cum alegi? O melodie bună durează câteva minute, un album durează între 40 și 75 minute. Durata medie a unui film este azi de 2 ore, dar trilogia "Stăpânul Inelelor" dura peste 9 ore... Nu întâmplător, de-a lungul timpului producătorii și editorii au căutat și au găsit cel mai bun compromis în care să reunească experiența artistică a autorilor, capacitatea de atenție a publicului, bugetul de realizare și prețul de vânzare către public, sigur toate acestea sunt pe punctul să se schimbe odată cu dematerializarea suporturilor.

De la un joc video te aștepti să-ți furnizeze o experiență care să dureze minim 20 ore. De când media (cu excepția RPG-urilor) se apropie mai degrabă de 10 ore, reproșul "prea scurt" a devenit sistematic. În această situație, singura justificare valabilă este prețul de vânzare. Dacă un joc costă 50-60 euro în comparație cu 20 cât costă un film, înțelegem clar de ce jucătorul așteaptă un minim de conținut. Cum prețul nu este stabilit în funcție de lungimea jocului, disparitatea este enormă în funcție de titluri, iar reproșurile sunt justificate. Dar din punct de vedere artistic este absurd și umilitor pentru jocurile video. Oricare ar fi formulele și genurile dezvoltate, creatorii de jocuri video nu au reușit încă să găsească chichița cu care să-și țină audiența în priză, dincolo de punctajele de "+90%". Cum faci atunci să menții atenția jucătorului trează timp de 10-12 ore? Angajezi cei mai buni scenariști ai lumii (care se supără și îți pornesc o grevă ce

poate dura luni întregi) și urmezi modelul televiziunilor americane care sunt de o eficacitate de speriat cu seriile lor TV ce funcționează pe sezoane și episoade de câte 42-43 minute, cu arcuri narrative autonome pentru fiecare episod în parte și story care poate ține un întreg sezon fără să-ți dezvăluie nimic esențial și să simți că se apropie de final. Jocul video confundă întotdeauna repetiția mecanicilor de joc moștenite din sălile de arcade și expresia dramaturgică. Urmând exemplul fraților săi mai mari, jocul video se străduiește să urmeze o poveste de tip cinematografic sau desen animat. Formula jocurilor video episodice, cum a fost inițiată de Valve cu **Half-Life 2** și continuată de Telltale cu **Sam & Max** pare una câștigătoare. Pentru moment, jocurile bazate pe narațiuni reușesc să umple timpul cu repetarea de secvențe de joc abia "machiate", a coridoarelor copy-paste-ate, sau a străzilor goale ori a siluetelor numerice tot mai numeroase care se învârt "prin preajmă". Aceste secvențe de joc sunt, de fapt, niște interludii care diluează pseudo-povestea. Doar nu credeți că un story de calitate poate dura atât timp! Elementele care constituie un joc video sunt prea fărâmițate ca să pretindă că sunt altceva decât o colecție de secvențe de procedee interactive puse mai mult sau mai puțin bine în scenă de secvențe non-interactive. Succesul de care se bucură compilațiile de mini-jocuri fără pretenții pe consola Nintendo Wii demonstrează cum nu se poate mai bine impasul în care se află azi marile producții interactive.

Ciprian Coroianu
Redactor-șef

EDITORIAL

Impressum

Președinte
Dorel Puchianu

Redactor-șef
Ciprian Coroianu (Dr. Lamer)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Vlad Tirb (FeldMareschall)
vlad@pcgames.ro
Paul Sărățeanu (Doom'nezeu)
paul@pcgames.ro
Adrian Hădean (Dr. Phill)

Colaboratori:
Alin Șerban Gabor (Dr. G)
Jácint Erdei (Games Bond)
Marius Bondari (Du Monde)
Titus Ardelean

Corectură
Liana Coroianu (Half-Wife)

DTP
Cristian Mada (Rockk)
cristi@pcgames.ro

CD-ROM/ Webmaster
Liviu Pantea (Don Puia)
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 31 IANUARIE 2008

Comenzi și abonamente:

0730/270678; abonamente@mediacontact.ro

Publicitate:

SC Media Contact Distribuție SRL

Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL

Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720/440.003

distributie@mediacontact.ro

Contabilitate

Contabil șef: Doina Cora

Reclamații:

reclamatii@mediacontact.ro

Reclamații pentru CD/DVD:

Liviu Pantea 0720/400.318

Producție: SC Media Contact Distribuție SRL

tel.: 0259/441.523

Producție CD-ROM:

SC Media Contact Distribuție SRL

Editor SC MEDIA CONTACT srl

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1

CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094

tel.: 0359/401.086

fax: 0359/401.221

e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro

www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games, PC Games Special, NeXT, MyComputer, CD Forum, CD Forum Special, Geopedia, Mobility, Andrei, Noroceli.

Inserenți

Audiofon	82, 83
TV Transilvania	27
Best Distrib.	15, 69, 81

Anul de jocuri 2007



Universe at War: Earth Assault



Sansa



Actualități

Editorial	3
Actualități	8
Lista Aparițiilor pe anul 2008	11

Joc FULL

Port Royale 2	6
Take Command 2: Second Manassas	7

Cover Story

Far Cry 2	12
-----------------	----



Special

Anul de jocuri 2007: Overview	18
Anul de jocuri 2007: FPS	20
Anul de jocuri 2007: Action/Adventure	24
Anul de jocuri 2007: Strategie	28
Anul de jocuri 2007: RPG	30
Anul de jocuri 2007: MMORPG	32

Avanpremieră

Alone in the Dark	40
Bionic Commando	46
Conflict: Denied Ops	49
Command & Conquer: Kane's Wrath	50
Tom Clancy's: Rainbow Six Vegas 2	52
Penumbra: Black Plague	55
Hard to Be a God	56
Spore	58

Mafia2	61
--------------	----

Test

Strategy

Universe at War: Earth Assault	62
Sudden Strike 3: Arms for Victory	66

Adventure

Sam & Max 202: Moai Better Blues	70
Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin	72

Extended Play

Fallout 2: Restoration Project	78
GTA: San Andreas Retextured	78
Terra Apocalypse	78
Crysis Tournament MapPack	79
Cold War Rearmed	79
Doom 3: The Dark Mod	80

Hardware

Sansa	74
-------------	----



Service

Impressum	3
Cuprins DVD	5
Ultima pagină	82

FULL VERSION

Take Command 2:
Second Manassas
Port Royale 2

**FREE
FULL GAMES**

Savage 2

DEMOS

Assault Heroes
Conflict Denied Ops
C.S.I.: Hard Evidence
Experience 112
Hard To Be A God
Mount&Blade
Warhammer 40k:Soulstorm

DRIVERS

Ati Catalyst 7.10 for
WinXP/64
nVidia ForceWare 163.76
(winXP/64)

SPECIALS

ArmA: Cold War Rearmed
Battle For Middle Earth 2 SDK
Civilization 3 Mod Canada
New World
Company of Heroes: Opposing
Fronts Mods
Crysis Tournament Mappack
Doom 3: The Dark Mod
Fallout 2: Restoration Project
Far Cry Mod Matto 4
GTA: San Andreas Mods

Max Payne: Polar Payne

Oblivion: The Dungeons of
Ivallon

StarCraft: Terra Apocalypse
Mod

Sudden Strike 3 Maps

PATCH

Crysis Patch v1.1

TOOLS

Registry Mechanic
Hide My Windows
Desktop 3D

VIDEOS

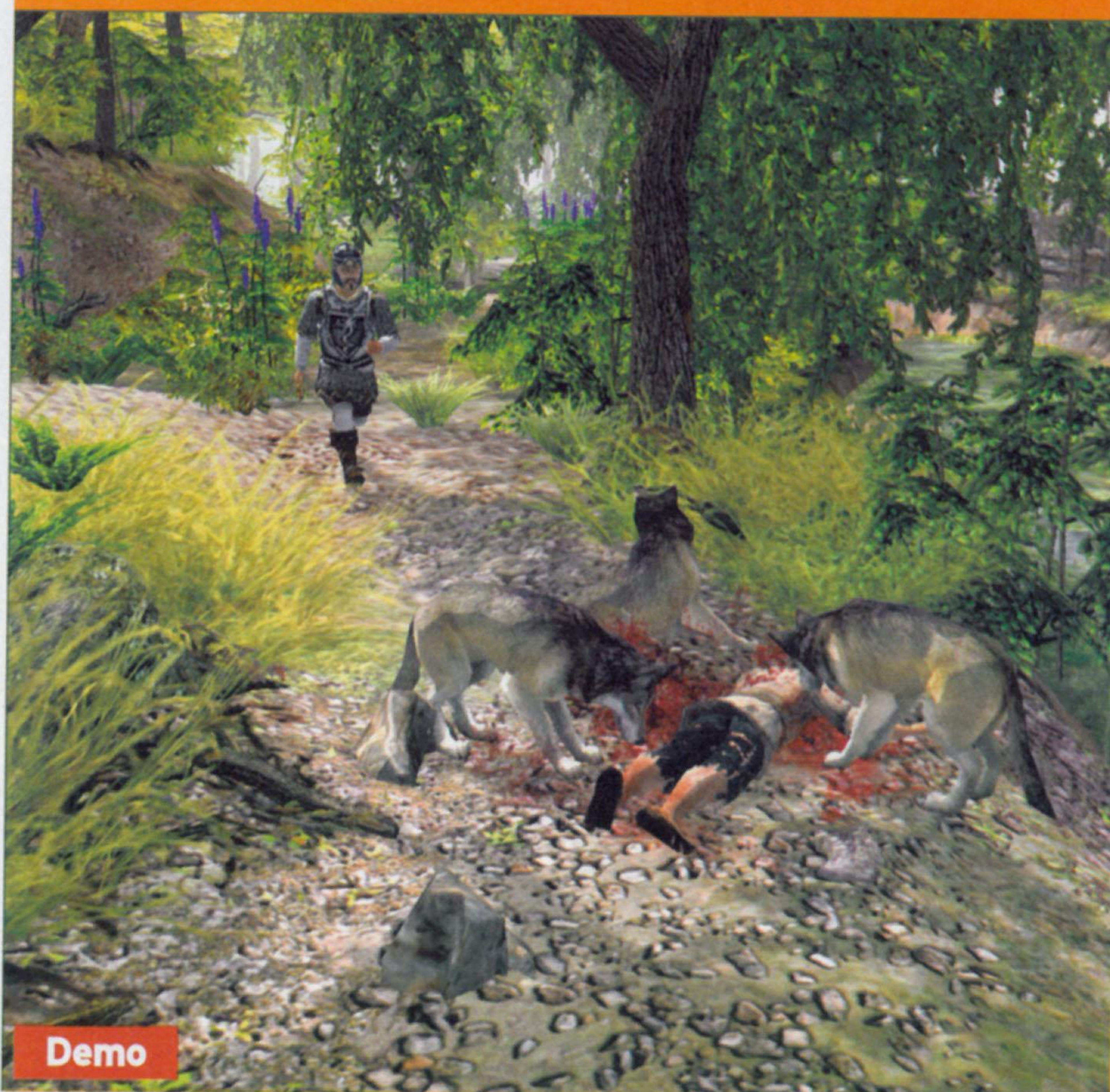
Aion Tower of Eternity
Classes:

- Assassin
- Chanter
- Cleric
- Gladiator
- Ranger
- Sorcerer
- Spirit Master
- Templar

Anarchy Online

Mythos Gameplay

Turok Gameplay

FULL VERSION**Take Command 2: Second Manassas****FULL VERSION****Port Royale 2****Hard To Be A God****Demo**

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.



Port Royale 2

Apele Caraibelor par a fi un teren propice pentru Ascaron Entertainment, iar **Port Royale 2** face cinste industriei de jocuri. Chiar dacă se concentrează la capitolul game-play ceva mai mult pe partea economică, în defavoarea bătăliilor, titlul este unul excepțional de bine realizat, cu o jucabilitate surprinzătoare (pentru un astfel de simulator) și cu o durată de viață sănătoasă. Pirați, ținuturi exotice și tropicale, mări și oceane aflate la cheremul celor mai teribili infractori ai apelor, toate acestea într-un design real-time de calitate, **Port Royale 2** este astfel construit, încât îi va câștiga de partea sa chiar și pe cei ce nu gustă căile întortocheate ale economiei ludice. Pentru a reuși acest lucru, producătorii au înțeles că termenul cheie este accesibilitatea.

Spre deosebire de primul **Port Royale**, care te arunca pur și

simplu în mijlocul acțiunii, fără a-ți oferi măcar un amărât de tutorial, sequel-ul de față ne pune la dispoziție opt scenarii ce acoperă, în mare, toate aspectele legate de construirea unei flote sănătoase, în mijlocul unei perene dispute pentru supremație a diverselor colonii engleze, franceze, spaniole sau olandeze. Începem, ca tot omul care se respectă, de jos, ca un insignifiant puști de corabie bun la toate. Odată cu trecerea timpului, începem să facem comerț cu până la 12 tipuri diferite de nave, să punem la cale tot felul de rute maritime, să ne construim afacerea în marile orașe, să punem bazele propriilor noastre colonii sau, de ce nu, să purtăm bătălii navale pentru supremație. Toate aceste scenarii formează, practic, un joc în joc, deoarece fiecare dintre ele durează cam o oră. În schimb, odată încheiate, ne putem inhăma fără nicio problemă la campania free play a

jocului, singurul mod pe care îl oferă titlul. Engine-ul "comercial" de la baza lui **Port Royale 2** este unul elegant și extrem de intuitiv. Avem de-a face cu nu mai puțin de 19 produse diferite cu care putem să ne ridicăm afacerea, produse ce variază între mâncăruri, materiale de construcție și, nu în ultimul rând, obiecte finisate.

Fiecare dintre cele 60 de orașe răsfirate pe suprafața Atlanticului de mijloc, de la Charleston, în nord, până la Georgetown în Sud, se specializează în cinci dintre aceste produse. Cele 48 de orașe coloniale produc două produse esențiale, cum ar fi fructele sau grânele, două materii prime,

ca zahărul sau bumbacul, precum și un produs procesat, cafea sau tutun. În cazul celor 12 orașe guvernamentale, acestea scot pe bandă rulantă "bunătăți" și produse finite.

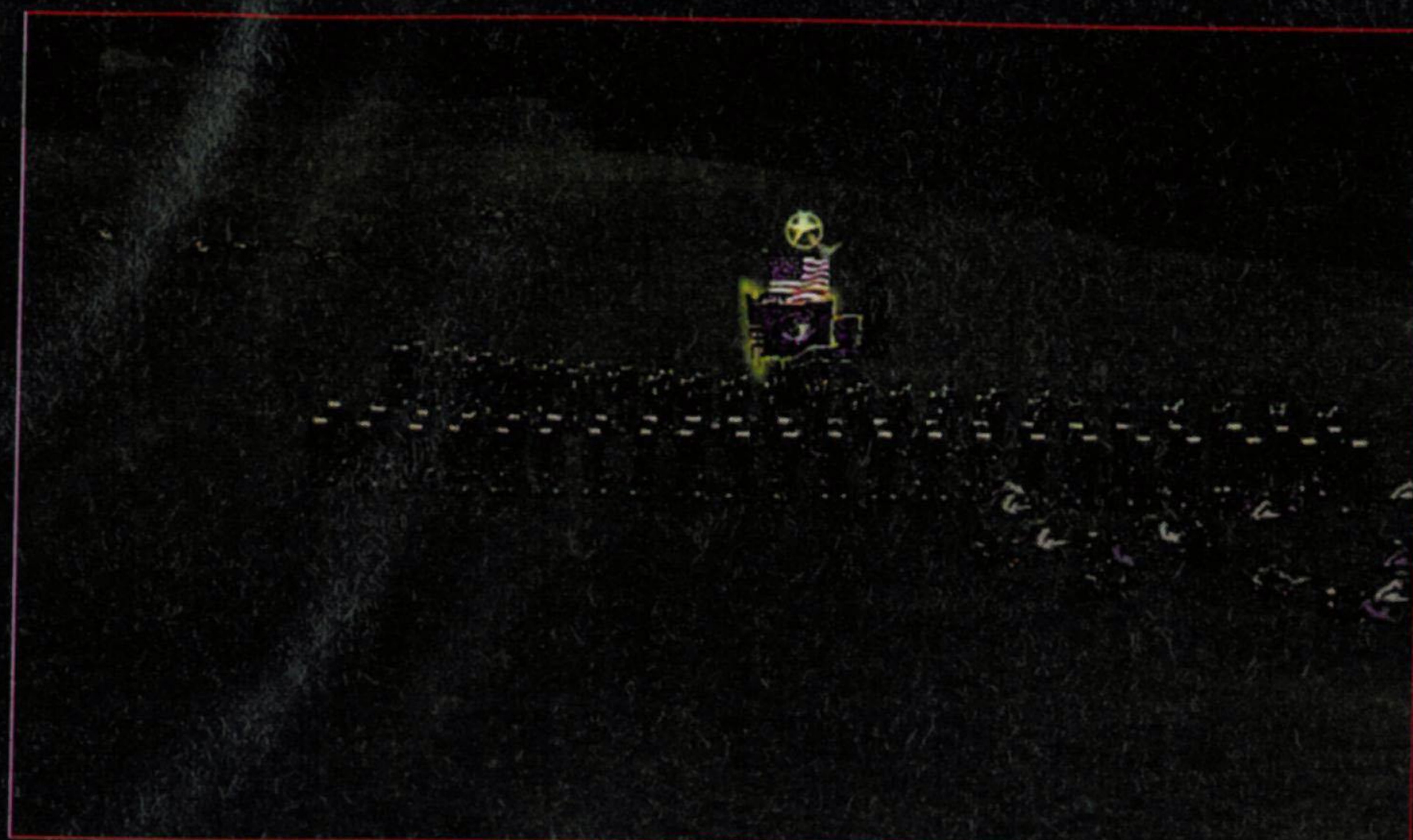
Datorită faptului că se află plasate pe rutele comerciale europene, avem de-a face și cu importuri ceva mai pretențioase, condimente, vinuri și tot soiul de ustensile care nu se găsesc în Caraibe. Pentru o mai bună familiarizare cu fiecare oraș, ce specialități produce și care îi sunt specialitățile regionale, producătorii au inclus o hartă foarte utilă ce vine "la pachet" cu manualul.

Doom'nezeu
paul@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător	Ascaron
Publisher	Ascaron
Data de apariție	13 septembrie 2004
Cerințe	700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video





Take Command 2: Second Manassas

Cândva, prin 2005, o companie de proporții minuscule, intitulată mai mult decât sugestiv MadMinute Games, lansau pe piață un interesant titlu de strategie ce, surprinzător, a captat instantaneu opinia publică, impresionând plăcut prin multe aspecte. Chiar dacă acești producători erau doar o pată infimă de culoare pe panorama industriei ludice (cu doar doi designeri de bază, Adam Bryand și Norb Timpko), atât joculețul, cât și engine-ul grafic folosit (War3D), au făcut evidente furori în rândul comunităților de wargameri fanatici, precum și în cele de ahtiați după istoria Războiului Civil American.

Se pare că acest succes a fost

unul binemeritat, deoarece, iată, la puțin timp de la apariția acestui titlu pe piață, producătorii au și demarat proiectul unui sequel, care, surprinzător, s-a dovedit a fi la fel de reușit, oferindu-ne, cu o acuratețe istorică deosebită, o nouă bătălie cheie din celebra luptă dintre State.

Ce-i drept e drept, din punct de vedere al aspectului grafic sau chiar atunci când vine vorba de mecanicile de gameplay, multe nu s-au prea schimbat. Sentimentul de déjà-vu este însă îndepărtat cu strășnicie de sentimentul acut de wargame pe care titlul îl emană, ba chiar mai mult, putem spune că **Second Manassas** este chiar un joc plăcut și ușor de abordat, chiar și pentru cei

care nu s-au prea lovit de asemenea titluri hardcore în cariera lor gameristică. Bine, nu chiar așa de ușor, mai ales pentru jucătorii casual, care vor considera, probabil, că jocul conține poate mult prea multe elemente istorice din Războiul Civil, iar design-ul său este unul ceva mai greoi. Se asemănă, dacă vreți, mai degrabă cu un board game imens decât cu un RTS clasic, iar viteza cu care se desfășoară acțiunea poate fi prea lentă pentru unii - probabil

datorită aceleiași asemănări amintite mai sus, însă **Second Manassas** are jucabilitate, nimeni nu o poate nega, iar acuratețea istorică este o adevărată plăcere pentru cei pasionați de asemenea lucruri.

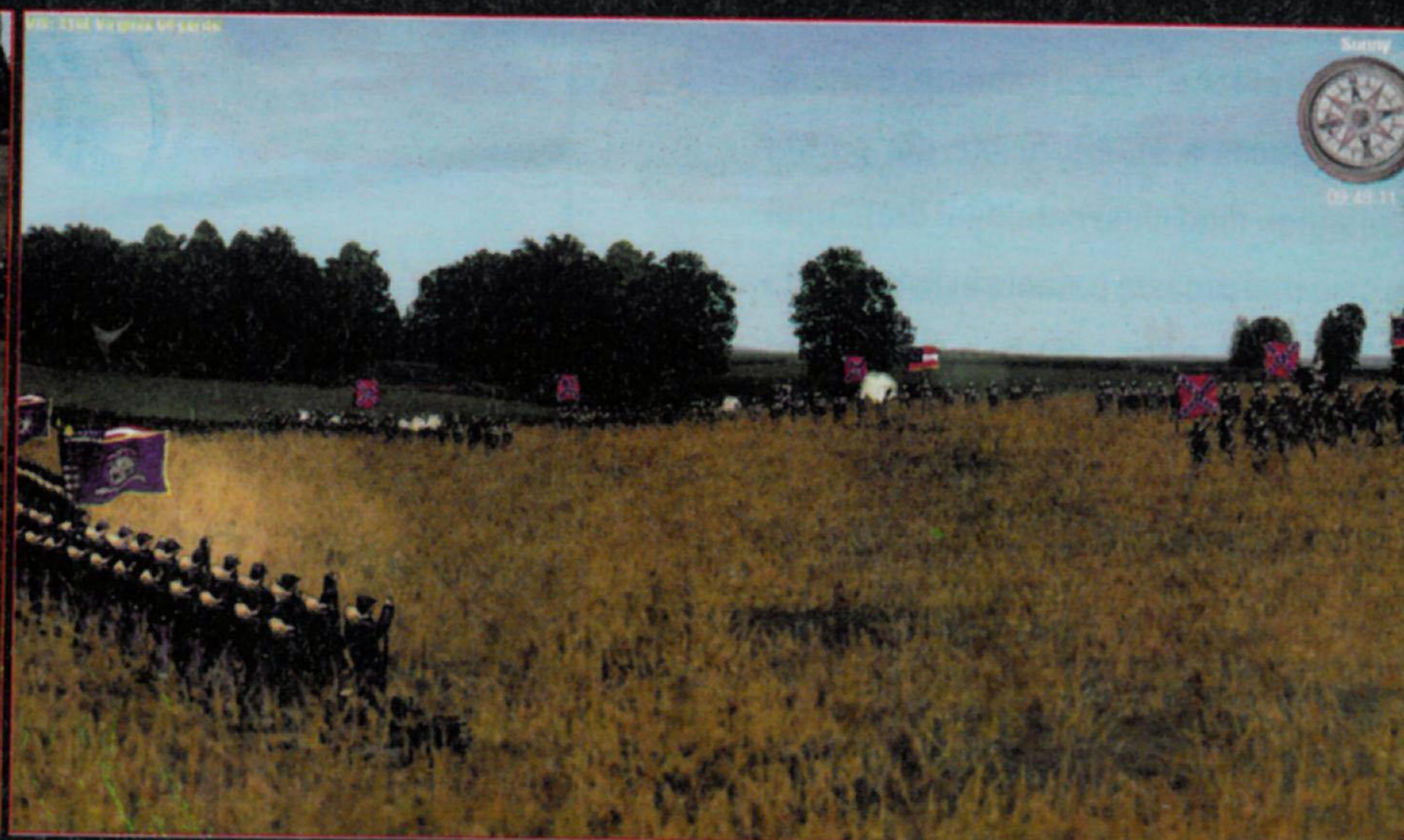
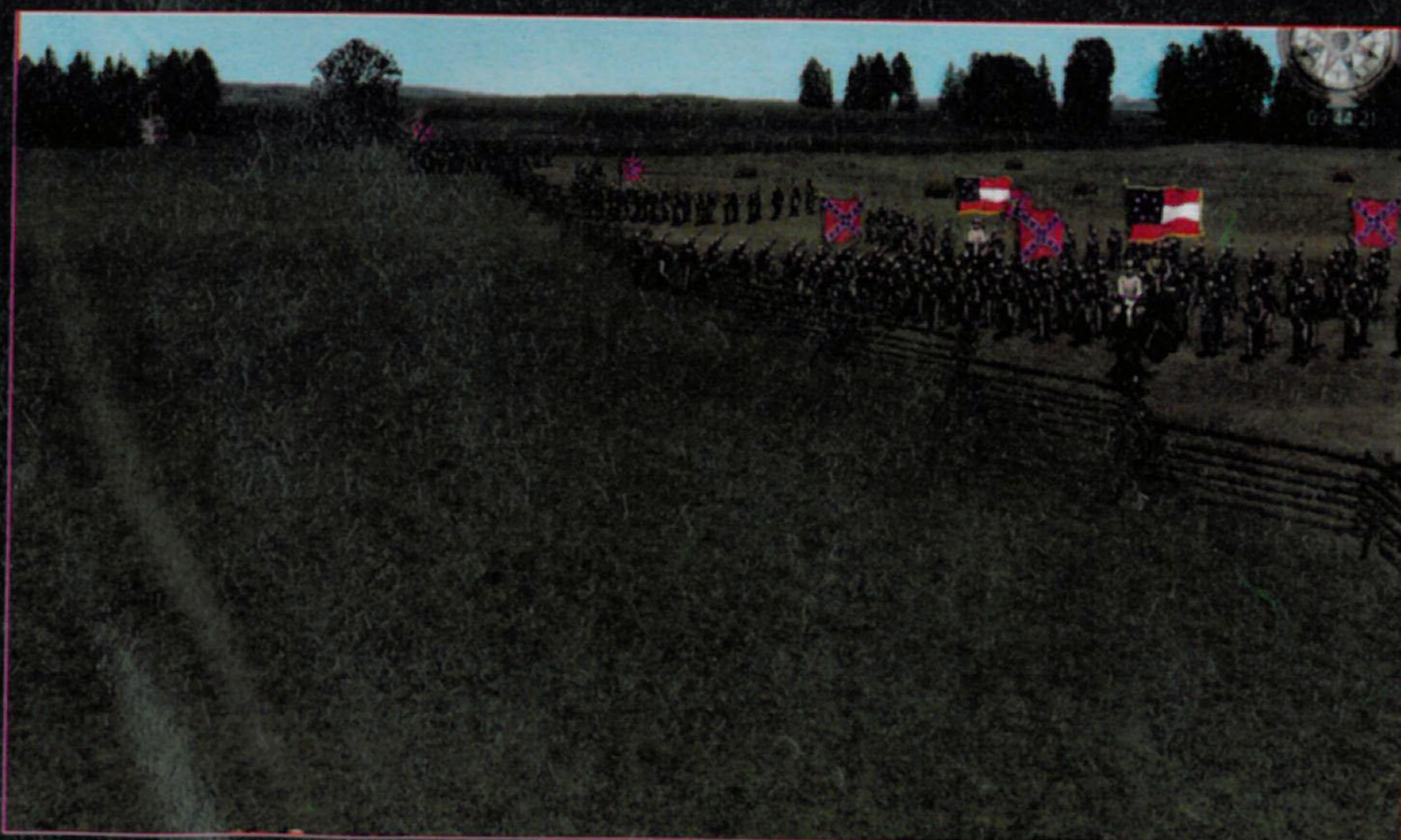
Așadar, nu mai stați pe gânduri și luați în mâini soarta poporului american! Știu că asta vreți cu toții...

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător	MadMinute
Publisher	Paradox
Data apariției	26 aprilie 2006
Cerințe	1GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video



Cod sursă pentru Sim City

Pentru cei pe care îi mănâncă degetelele atunci când vine vorba de coduri sursă, iată că cel al lui **Sim City** a fost pus la dispoziția utilizatorilor. Din varii motive ce țin de legislație, acesta a fost intitulat **Micropolis**, care, se pare, ar fi fost numele original al francizei, dar la care, ulterior, s-a renunțat).

<http://www.donhopkins.com/home/micropolis/>

Obsidian angajează

Cei de la Obsidian Entertainment, responsabili cu titluri celebre precum **Neverwinter Nights 2** sau **KotOR 2**, s-au pus pe căutat un senior level designer pentru un "RPG de console". Până acum, știm doar că Obsidian lucrează (în domeniul consolelor), doar la Aliens RPG, drept pentru care fie e vorba despre un nou proiect, fie șansele ca acesta să pupe lumina PC-ului sunt din ce în ce mai mici.

<http://www.obsidianent.com/>

RIP Shadowrun

Odată cu închiderea studiourilor FASA și cu trecerea licenței **Shadowrun** sub aripa ceva mai protectoare a noului studio înființat de Jordan 'Zapper' Weisman, ceea ce a mai rămas din săracul și nefericitul FPS **Shadowrun** (concept promițător, realizare vai de capul ei) începe să se stingă ca o lumânare în biserică. Pentru început, foștii membri FASA au anunțat închiderea forumurilor oficiale, închidere ce va fi urmată de dispariția în neant a site-ului oficial al jocului, încetarea ofertelor de suport tehnic, etc. Adică pa și pusi.

Solitaire și justiția

Cândva, în negura și ceața și ce mai vreți voi a timpului, în anul 2004, conceptul de "computer solitaire" a fost patentat. Evident, tot acest proces a stâmit râsete din partea comunităților, fiind chiar catalogat drept unul dintre cele mai proaste patente în lista EFF. Ei bine, liniște și pace, până recent, când posesorul acestuia, un nene pe numele său Sheldon Goldberg, se folosește de patent pentru a da în judecată tot soiul de publicații online și companii care se ocupă cu chestioarele pe internet, cum ar fi Digg, NY Times, Cnet, Washington Post, Google, Yahoo sau AOL.

SAW - the game

Nu știu câți dintre voi sunt mari fani ai filmelor hollywoodiene ultra violente, care emană doar sânge, femei ce zbiară ca din gură de șarpe, și mult prea puțin conținut inteligent. Probabil mulți, și vă înțeleg, sunt exact genul de filme pe care le urmărești într-o vineri seara, când nu ai chef de ieșit la băute. Ei bine, dacă asemenea ciudățenii vă încântă, e probabil bine de știut că cei de la Brash Entertainment au decis să aducă pe ecranele monitoarelor un joculeț inspirat din seria de filme SAW. Știți voi, tortură, crime fără prea multe explicații, iar tortură, hectolitri de sânge ce ar fi trebuit, probabil, mai bine donați unei secții de recoltare... ce mai, tot tacâmul. La acest proiect s-au înhamat, evident, și cei de la Lions Gate Films și Twisted Pictures, nu de



alta, dar au licența și nu le-ar strica ceva venituri în plus. Producătorii intenționează să folosească Unreal 3 engine pentru a-și pune în aplicare ideile, susținând mare și tare, prin intermediul unui comunicat de presă, că nu vor cenzura mai nimic. SAW a generat suficient de mult cașcaval pentru ca cei

de la Brash să ia în considerare proiectul - nu mai puțin de 500 milioane de dolărei pe la cinematografe, plus vreo 15 milioane de DVD-uri vândute - drept pentru care jocul, dacă oamenii se pun serios cu burta pe treabă, ar putea avea niscaiva succes. Însă survival-horor, cum îl numesc genitorii? Nici gând!

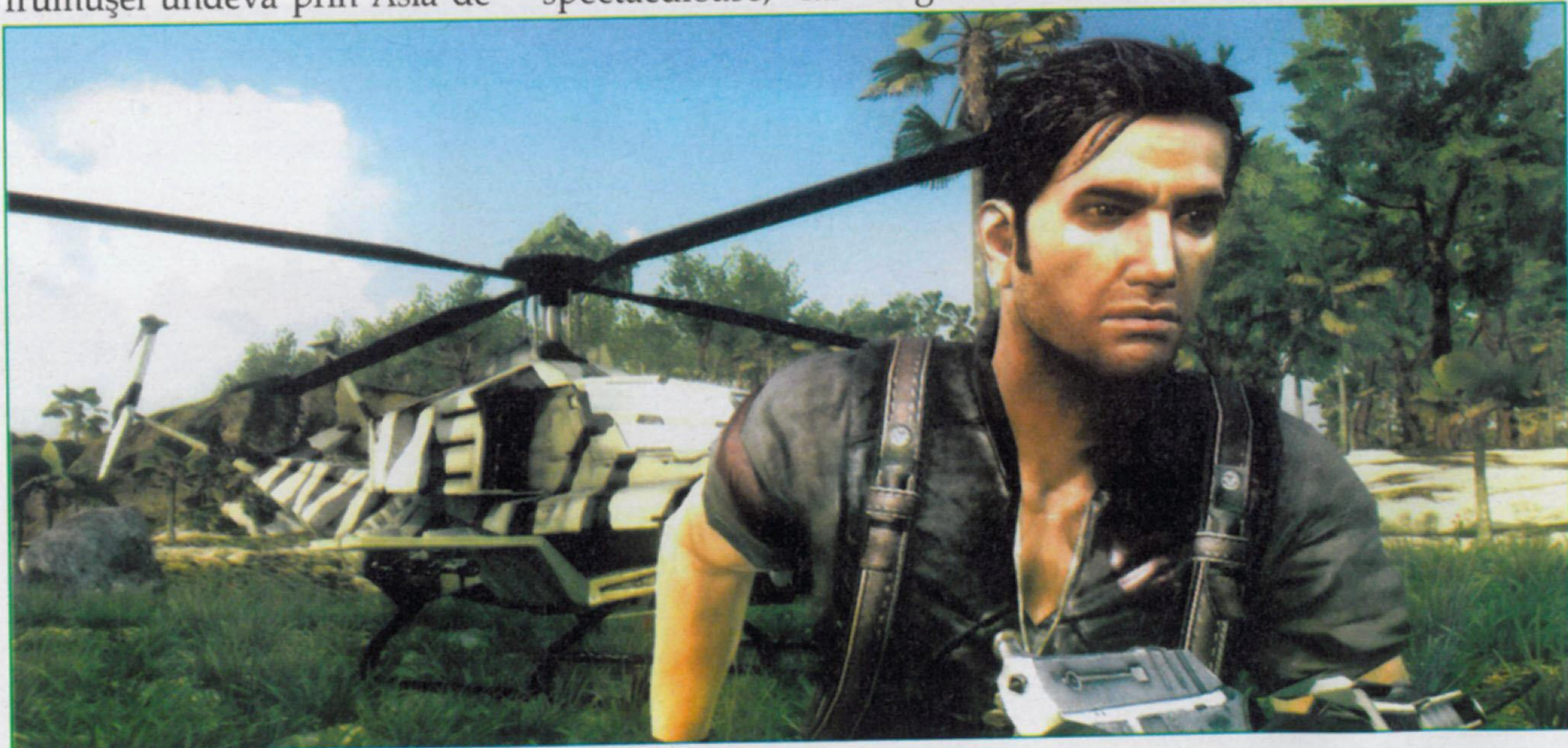
Anunțat - Just Cause 2

Pe adresa redacției a sosit recent un comunicat de presă, prin care fetele de la Eidos anunțau, cu surle și trâmbițe, că cei de la Avalanche Studios lucrează de zor la un sequel pentru **Just Cause**. Așadar, fratele Rico Rodriguez se întoarce în trombă, mai supărat ca de obicei, pentru a împărți dreptate în stânga și în dreapta, cum știe el mai bine. De această dată, acțiunea se va muta frumușel undeva prin Asia de

Sud-Est, mai exact în Panau, unde fratele Rodriguez va sparge fețe peste fețe și rotule peste rotule într-un stil, zic producătorii, mai hollywood-ian decât ceea ce am văzut în filmele lui Jet Li. Jocul ne va oferi o suprafață de 1000 de kilometri pătrați pentru a ne etala toate talentele din dotare. Rico va beneficia de noi mișcări, un arsenal de noi arme, care mai de care mai periculoase și mai... spectaculoase, iar engine-ul

grafic a suferit transformări cum scrie la carte.

De asemenea, aceleași laude amintite mai sus includ efecte de vreme în timp real, precum și o diversitate extravagantă de medii în care acțiunea se va desfășura - junglă, munți, deșert, ce mai, aproape toate formele de relief care (încă) mai există pe suprafața globului. Jocul urmează a apărea pe mai toate platformele, anul acesta.



Faith and a.45

Nici nu a fost anunțat bine că au și început să curgă primele informații mai consistente despre **Faith and a.45**, noul joc dezvoltat de creatorii lui **Total Overdose**, **Deadline Games**. Dintr-un preview publicat de 1Up aflăm că va trebui să ne așteptăm la ceva de genul lui **Gears of War**, adică sesiuni heavy de împușcături și un sistem de squad. Este prevăzut și un mod *coop*, în care cel de-al doilea jucător poate să intre și să iasă cum crede el de cuviință, numai să fie bine crescut și să salute frumos.

Legăturile care-i unesc pe Luke și Ruby, urmașii spirituali și virtuali ai cuplului Bonnie & Clyde, se vor manifesta în acțiuni mai mult sau mai puțin triviale. De exemplu, Luke va putea arunca butoaie de benzină iar fata le va lua la ochit, după care îi va trimite bezele lui Luke ca să-l felicite sau să-l oblojească în caz că a luat-o în



freză, chestie din care deducem cu perspicacitatea noastră proverbială că jocul va fi destinat unui public matur. Fazele de shooting vor fi alternate cu cele de condus vehicule (mașini, bărci, avioane) și pigmentate cu confruntări epice cu boșii de nivel. Partea interesantă este că nu vom avea de-a face cu un boss, în maniera japoneză, ci cu grupuri întregi!

Despre scenariu, atmosferă și grafică nu ni se spun prea multe... Marea Depresie, nițel western, road-movie, un magnat al petrolului și niște

șerifi supărați, nimic din ce nu știam până acum.

Suntem preveniți că vor apărea artificii: de exemplu, atunci când ochim cu sniperul, camera va urma proiectilul în stil **Stranglehold** sau vor apărea elemente anacronice de tip lansatoare de flăcări, tanc din primul război mondial sau Cavalerii Mesei Rotunde. Sigur că toate acestea se pot schimba oricând din moment ce încă niciun publisher nu pare sedus de joc, a cărui apariție a fost deja fixată pentru finele 2009, începutul lui 2010.

Grăsanii ludici

S-a găsit cine să pornească această discuție. Steve Eaterbrook, CEO-ul McDonalds UK, a declarat recent sus și tare că principala cauză ce duce la obezitatea pruncilor

este dată de jocurile pe calculator care, spune domnia sa preamăreață, îi țin pe copii prea mult în casă și nu îi lasă să iasă afară și să ardă tonele de grăsimi pe care aceștia le îngurgitează

tocmai din restaurantele sale. Nici nu se sinchisește măcar să amintească cum că ale lor mâncăruri, luate de mână cu celelalte junk foods, au dus la o creștere a obezității în Statele Unite mai mare decât creșterea numărului de evaziuni fiscale în România. Această "noutate" de știre face parte, dacă vreți, din ciclul "Oamenii cu bani se plictisesc de nu-i adevărat și se apucă să se bage, exact ca musca în partea dorsală a armăsarului, în domenii despre care habar nu au cu ce se mănâncă". Prevăd, în viitorul apropiat, o coalizare interesantă Uwe Boll, Jack Thompson, Hilary "I need to get laid" Clinton, precum și mulți alți avocați sau oameni "de presă", pentru a crea organizația "Luptăm împotriva jocurilor pe calculator. De ce, nu știm".



Rockstar trece pe Steam

Cei de la Rockstar Games au anunțat recent că întreaga lor colecție de jocuri PC va fi disponibilă prin intermediul serviciului Steam al companiei Valve.

Momentan, cei interesați au la dispoziție următoarele titluri:

- Grand Theft Auto
- Grand Theft Auto 2
- Grand Theft Auto III
- Grand Theft Auto: Vice City
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Manhunt
- Max Payne
- Max Payne 2: Fall of Max Payne
- Midnight Club II
- Wild Metal Country

Pe lângă faptul că fiecare joc va costa undeva pe la 10-20 dolari, Rockstar oferă întregul pachet la un preț de aproximativ 60 de dolari, iar în prima săptămână totul va avea o reducere de 10 procente.

WoW - securitate nouă

Știm cu toții că Blizzard a folosit mai tot timpul tot felul de scule viguroase și erecte pentru a "scana" **World of Warcraft** de hack-uri și pentru a "furniza jucătorilor un mediu sigur și propice" unde să-și verse, cu drag, lipsa oricărei picături de viață socială. Ei bine, conform unor surse de pe internet, ultima versiune a acestor... check-uri este atât de criptată, încât lovește cu putere (din nou) în ceea ce noi numim, în solemn limbaj ludic, user privacy. Noua sculă a celor de la Blizzard, criptată cum e ea, poate face ce vrea mușchii ei, poate scana orice, poate transfera orice fișier și poate edita orice document de pe computerul nostru. BIG BROTHER IS COMING!

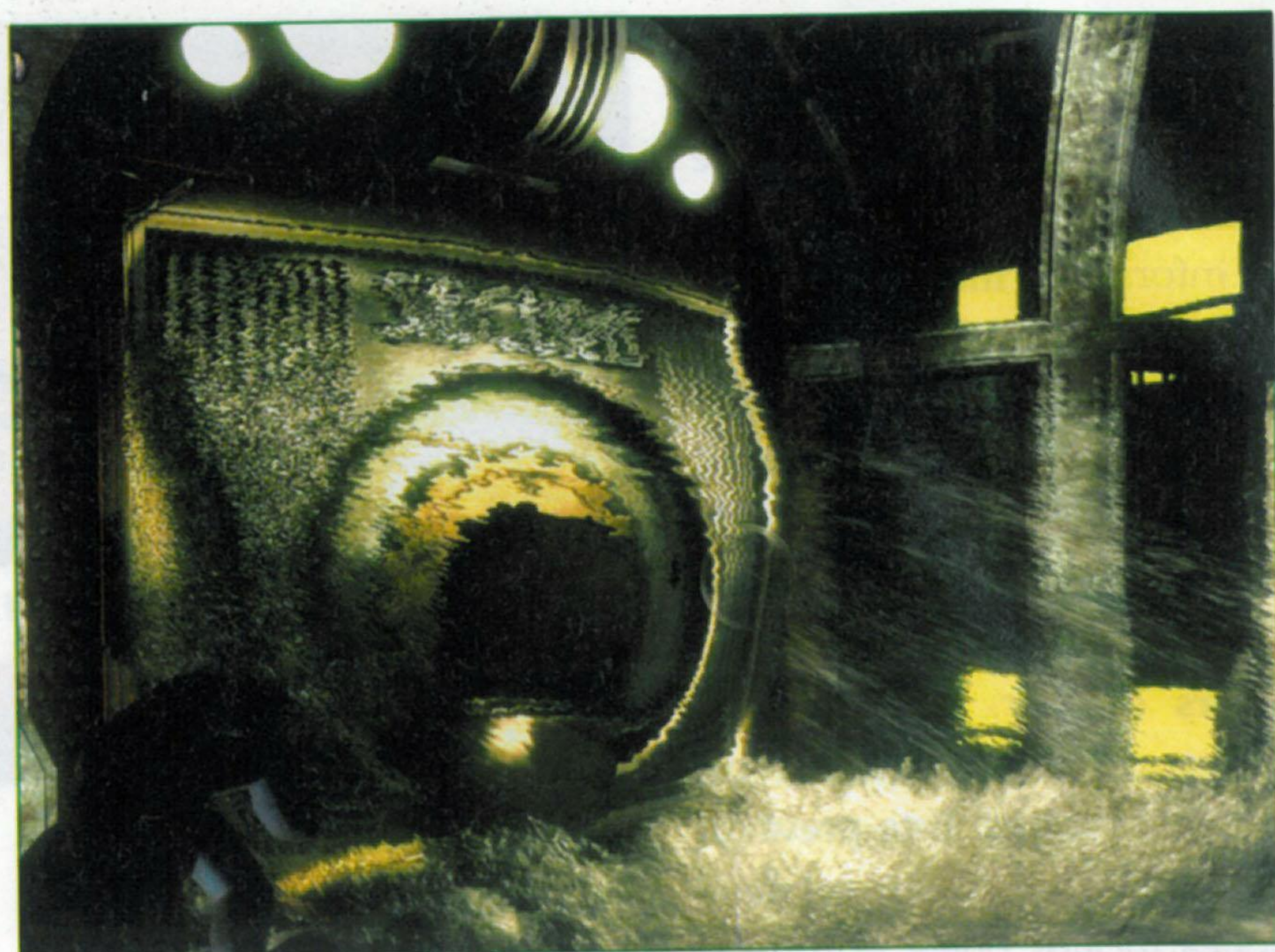
Crysis 2, doar grafică mai bună

Cei de la InCrysis au reușit să traducă niște scanuri prezentate pe site-ul german GameStar, în care Steven Bender (Crytek) ne vorbește despre un sequel pentru **Crysis**, aflat în pregătire. Ei bine, se pare că principalul scop al acestuia va fi... să îmbunătățească grafica. Nimic mai mult. Ca să vezi.

Prequel Bioshock

Bioshock a fost unul dintre cele mai de succes titluri ale anului precedent, încasând premiul "Game of the Year" de la numeroase publicații, fie ele online, fie pe hârtie. Bineînțeles, un sequel era inevitabil, iar producătorii murmurau cam de mult în barbă cum că vor să prelungească agonia FPS-ului cu un sequel. Ei bine, cei de la Next Generation au captat, cu radarele lor neobosite, un mic zvon conform căruia, într-adevăr, va exista un

sequel, însă acțiunea acestuia se va desfășura înainte de evenimentele din originalul **Bioshock**. Adicătelea, ni se va explica exact, punct cu punct, ce a dus la colapsul orașului Rapture și la ceea ce a urmat după. De asemenea, se pare că noul format studio 2K Marin se va ocupa de proiect, de această dată fără ajutorul lui Ken Levine.



Take Two - shopping list

Fie că ai probleme financiare, fie că nu, la modă e să cumperi cât mai multe studiouri, să te extinzi cât mai mult și, dacă se poate, să pui laba pe cât mai multe licențe. Este și cazul celor de la Take Two Interactive, care au anunțat achiziția studioului Illusion Softworks (redenumit acum 2K Czech), băieții responsabili pentru **Mafia** și, sperăm cât mai repede, pentru **Mafia 2**. Personal, mi se pare o tentativă de a tăia vlăstarul concurenței, ținând cont că aceiași oameni

virtuoși de la Take Two au sub laba protectoare franciza **Grand Theft Auto**, prin intermediul celor de la Rockstar, care aparțin de ei. Indiferent de cum le vor merge afacerile, cert este că, în momentul de față, Take Two a cam pus laba pe mai tot ce mișcă în acest domeniu Action ce se desfășoară, în general, doar prin niște suburbii aflate sub eterna teroare a bandelor de mafioți, golani de stradă, sau români merși la furat prin țări străine. Adică români.



EA + Bioware, afacere încheiată

Conform celor de la Gamasutra, afacerea de milioane pe care EA a reușit să o pună în mișcare anul trecut, adicătelea achiziționarea concernului Bioware / Pandemic, a fost, iată, formalizată și încheiată. EA și-a adăugat astfel în repertoriul său și așa destul de vast încă 10 francize, de la proaspăt apărutul **Mass Effect**, până la clasicele RPG-uri cu care Bioware ne-a gădilat simțurile de-a lungul timpului. Să sperăm că "evenimentul" **Westwood** nu se va repeta. În altă ordine de idei, se pare că, în ultimul timp, excepționând, bineînțeles francizele



de duzină pe care băieții le cam scot pe bandă rulantă, EA s-a dat pe brazdă, în sensul că, din când în când, mai trântesc pe piață câte un titlu de calitate. Ținând cont de profesionalismul celor de la Bioware, și de faptul că un publisher nu prea ar avea ce să caute prin olița de noapte a producătorilor, decât în cel mai rău caz, presând deadline-ul, noi încercăm să fim optimiști. Adicătelea, sperăm ca titlurile produse în continuare de Bioware să fie pe măsura așteptărilor și să nu se transforme în **Baldur's Gate** 2009 sau **KotOR** 2010.

Lista Aparițiilor pe anul 2008

Februarie 2008

8 februarie

Conflict: Denied Ops	FPS
The Club	Action

12 februarie

Penumbra: Black Prague	Action-adventure
------------------------	------------------

15 februarie

Sam & Max S2 Ep 3: Night of the Raving Dead	Adventure
---	-----------

22 februarie

The Sims 2 : Free Time	Life Sim
------------------------	----------

28 februarie

Lost	Action-adventure
------	------------------

29 februarie

Frontlines: Fuel of War	FPS Multiplayer
Turning Point: Fall of Liberty	FPS

Februarie

Alien Shooter: Vengeance	RPG
Agon: Lost Sword of Toledo	Action-adventure
Democracy	TBS
Devil May Cry 4	Action
Hired Guns: The Jagged Edge	Strategie
Imperium Romanum	Simulator economic
Sins of a Solar Empire	Simulator economic
Hour of Victory	FPS

Martie 2008

7 martie

Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	RTS
---	-----

14 martie

Sam & Max S2 Ep 4: Chariots of the Dogs	Adventure
---	-----------

21 martie

Jack Keane	Action
------------	--------

29 martie

Assassins's Creed	Stealth Action
-------------------	----------------

Martie

Arctic Stud Poker Run	Action-curse
Codename Panzers: Cold War	RTS
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	RTS
Dracula: Origin	Adventure
Off Road	Curse
The History Channel : Battle For the Pacific	Strategie
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	FPS
Turok	FPS
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG

Aprilie 2008

11 aprilie

Sam & Max S2 Ep 5	Adventure
-------------------	-----------

Aprilie

Hard to be a God	RPG
Mercenaries 2: World in Flames	Action
Sudden Strike 3 : Ardennes Offensive	RTS
The Tomorrow War	Action
UEFA Euro 2008	Sport

Mai 2008

20 mai

Age of Conan - Hyborian Adventures	MMORPG
------------------------------------	--------

30 mai

Shattered Suns	RTS
----------------	-----

Mai

Alone in the Dark 5	Survival Horror
Iron Man	Action
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Adventure

Iunie 2008

Adrenalin 2 : Rush Hour	Curse
A.I.M. Racing	Action-curse
Death Track : Resurrection	Action-curse
Pro Cycling Manager 2008	Sport
Spore	Strategie
The Incredible Hulk	Action

Prima jumătate a lui 2008

A Vampyre Story	Action
Aggression: Europe 1914	TBS
Bionic Commando Rearmed	Action
Drakensang: The Dark Eye	RPG
Europa Universalis: Rome	TBS
Football Manager Live	Sport
Goin' Downtown	Adventure
Gray Matter	Adventure
Heroes of Might & Magic Kingdoms	TBS
Officers	RTS
Restless	Adventure
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	FPS
Shadowgrounds Survivor	FPS
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific - U-Boat Missions	Sim
Simon the Sorcerer 4	Adventure
Two Worlds: The Temptation	RPG
Windchaser	RTT

A doua jumătate a lui 2008

Aion - Tower of Eternity	MMORPG
Alan Wake	Action
Brothers In Arms: Hell's Highway	FPS
Empire: Total War	Strategie
Fallout 3	RPG
Far Cry 2	FPS
Metro 2033: The Last Refuge	FPS
Sacred 2: Fallen Angel	RPG
Space Siege	RPG
Tom Clancy's Endwar	RTS
Tomb Raider: Underworld	Action-adventure

Producător: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft Gen: FPS Termen: Primăvara 2008



Afadhali ya mshipa kama kufa mbende
Utaifunga safari, kwenda usiende
Na pakaya kazi usiitende
Wakwego wanakusema mwenye yu mzembe
Kazi ya kofia panyenje

E mai bine să fii puternic decât neputincios
Și îți vei încheia această misiune, dar nu te du
Și nu lucra pe pământul tău
Aliații tăi sunt niște colportori și spun că ești leneș
Ce poți să faci atunci când scoarța nu mai rezistă?



Afrika, Afrika

Poezioara din intro este în limba swahili... nici atât nu cunoașteți?!

Departe de insulele tropicale devenite acum patru ani un paradis al genului FPS, călătorim acum în fascinanta Africa, într-o regiune fără nume, inspirată însă din Kenya. Această destinație care este un vis al multora dintre noi dă o identitate puternică lui **Far Cry**. Foarte rar adus pe scena jocurilor video, acest teritoriu ne oferă o bogăție pe care dezvoltorii nu uită să o folosească din plin. Din cele văzute până acum, descoperim așadar în joc junglă, savană, câmpii deșertice, regiuni muntoase, totul fiind repartizat pe un teritoriu de 50 kmp. Locațiile africane, pline de viață sălbatică, sunt reconstituite după "originalul" din Kenya. La o privire atentă, descoperim detalii cum sunt pământul roșu de pe care se ridică nori de praf, totul fiind învăluit într-o nuanță apropiată de portocaliu. Animalele mișună, strigă, sau scot diferite sunete

neliniștitoare pentru urechile noastre de europeni obișnuiți cu jungla cotidiană de asfalt. Dintr-o dată, o liniște de mormânt se lasă peste lume... apoi, se adună norii și începe o furtună... cad primii stropi de ploaie, după care urgia se dezlănțuie. Vântul rupe crengile copacilor, praful se ridică în vârtejuri. Aidoma lui **Crysis**, **Far Cry 2** nu vrea numai să afișeze decoruri frumoase, ci vrea să fie considerat chiar un veritabil simulator de savană. Cel mai firav fir de iarbă este simulat fizic, arborii cresc, reacționează la vânt, la foc, iarba este tăvălită sub roțile mașinilor, totul e plin de viață. Și când spui viață, spui vietăți, ori ce ar fi Africa fără animale? Turme de gazele și zebre aleargă în voie. Din păcate, în **Far Cry 2** nu vom întâlni niciun animal de pradă care să ne creeze probleme în timpul jocului. Asta este, va trebui să ne mulțumim cu ierbivorele...

Revoluțio'nbembe

Dar, pe lângă simularea africană, scenariul jocului este plasat

într-o țară fictivă, unde o facțiune de rebeli răstoarnă guvernul corupt cu ajutorul unei companii de mercenari, plătiți regește, nu cu niște vulgari dolari ci cu diamante. Ca după orice lovitură de stat, se creează un vid de putere, și gruparea rebelă este secționată în două facțiuni. Cum mina de diamante a secătuit, APR și UFLO se bat ca orbii, luptă de care profită mercenarii care se instalează

la putere. Ce mai lipsește unui asemenea scenariu idilic? Da, traficanții de arme. Mai exact, un tip care practică sportul Lorzilor Războiului și care este motivul prezenței noastre în Africa. Un anonim ne angajează cu scopul de a-l găsi și în gură de șarpe și asasina pe neguțător, ca să punem odată capăt conflictului ce e pe punctul să degenereze într-un război civil. Ca să-i dăm individ-



LUMINI și umbre în jungla africană.



CU CÂT SPUNEAI că vinzi coliba asta?



PEISAJ AFRICAN dimineă. La prima oră, că nu avem timp de pierdut.

lui de urmă, va trebui să-l contactăm pe unul dintre cei doi mahări locali. Uite așa, vom ajunge să lucrăm pentru APR sau UFLO, ale căror cartiere generale le vom putea vizita. Acestea sunt plasate în unul din cele două orașe prezente pe hartă. Deci, avem de-a face cu un conflict pe baze politice, așa că am terminat-o cu experimentele genetice, mutanții și cămășile înflorate din *Far Cry*. Armele de care vom dispune sunt caracteristice continentului african (de fabricație rusească, adică) și unele să vor bloca - probabil cele contrafăcute prin China.

Travel & Adventure

După o plimbărică prin junglă, iată-ne ajunși din nou în inima savanei cu intenția de a da de tabăra adversă. Dat fiind că jocul are un environment deschis, nu va surprinde pe nimeni că AI-ul își duce viața de toate zilele fără să-i pese de noi, fiecare cu ritmul lui biologic, atât adversarii cât și animalele. Desigur, câteva scripturi apar ca să facă legăturile de rigoare, cu unele evenimente legate de sosirea noastră. De exemplu, la vederea unei patrule, ne jucăm puțin cu AI-ul și cu com-

portamentul lui. Rănești un adversar cu shotgun-ul ca să-i obligi pe camarazii acestuia să apară, și să-l salveze. În aceste momente, mercenarii nu mai sunt atenți la tine, dar e suficient să tragi câteva focuri de armă ca să te repereze. Comportamentul AI-ului va fi condiționat de diferiți factori: de exemplu, dacă tragi cu sniper-ul și dacă te afli la o depărtare prea mare, odată ce ai fost reperat, AI-ul va încerca să se apropie de tine, cu condiția să posede un vehicul de teren echipat cu o mitralieră, în timp ce alți soldați vor încerca să ne încercuiască per pedes.

Miezul Gameplay-ului

Descoperim că depozitele de muniție conțin cutii care pot exploda dacă tragem în ele. Iese un foc de artificii ca de Revelion și putem elimina o grămadă de adversari sau provoca o diversivne. Focul va juca un rol foarte important în gameplay-ul jocului. În inima Africii, un foc se poate isca din orice. Totul sau aproape totul pare sensibil la foc și câteva flăcări pot aprinde o vâlvătaie care să mistuie iarbă, copaci sau case... O simplă apăsare pe trăgaciul



unui lansator de flăcări va provoca un incendiu teribil.

În *Far Cry 2*, focul este una dintre cele mai redutabile arme, ca să nu mai vorbesc de diversivitatea pe care o putem face sau de faptul că poate deveni o capcană letală. Focul are particularitatea de a fi, exact ca în realitate, greu de stăpânit, mai ales pentru că urmează direcția vântului. Acesta este motivul pentru care binoclul ne va fi foarte folositor: odată ce am provocat incendiul este indicat să ne asigurăm că vântul nu-l poartă către noi sau către o zonă în care nu are ce distruge.

Când spui gameplay deschis, te gândești la modurile de abordare a unei misiuni. Atenție, am spus modurile, nu modul. Dintr-o prezentare a jocului pe care am văzut-o - un sătuc cu câteva colibe ocupat de mercenari -, prima tentativă de apropiere a dat naștere unei sesiuni de tragere de toată frumusețea, înaintarea fiind foarte grea din cauza focului deschis de un sniper plasat pe deal. A doua tentativă de apropiere scoate la iveală o altă caracteristică a jocului: ciclul zi/noapte. Sigur că nu e nimic nou nici sub soare, nici sub lună din acest

punct de vedere, ideea este că îți poți găsi un adăpost unde să-ți faci siesta. Este un mod foarte util de a-ți petrece timpul și de a putea reveni în acțiune la o oră care îți convine. În cazul nostru, în plină noapte și echipat cu un MP5 cu silencer. E treaba ta, apoi, să înaintezi fără zgomot și la adăpostul privirilor adversarilor, ca să ajungi la împușcătura de sniper și să-i iei gâtul în cel mai elegant fel. Mai mult ca sigur, se va întâmpla să ratăm lovitura și să încasăm gloanțe care să ne cauzeze răni grele. În acele momente, vom putea utiliza animațiile de health. Ne vom putea scoate literalmente un glonte din umăr cu o pensetă după care ne vom cauteriza plaga. Din punct de vedere tehnic, aceste animații nu intervin decât în momentul când nivelul de health este foarte scăzut, iar uzul lor va fi redus. Odată ce ajungem la nivelul minim nu ne va mai rămâne decât să murim, ca toată lumea... dacă nu avem vreun amic prin împrejurimi. Jocul ne va oferi cca. 10-12 personaje aliate pe care le vom întâlni pe parcurs. Strângând relațiile cu aceștia, vom avea plăcuta surpriză să-i vedem sărind în



☛ **SUS**, un sat în lumina apusului. Jos, aceeași locație pe timp de zi. Efectul este superb!



DOUĂ EXEMPLE: la stânga nu este utilizată gestiunea avansată de lumini indirecte, la dreapta aceasta este activată.

ajutorul nostru în clipe de restriște. Unul dintre camarazi ne va lua în spate și ne va duce under cover. Salvarea asta are însă un preț: ne vom pierde toate armele rămase la locul cu pricina. Încă ceva, dacă prietenul nostru moare, starea respectivă va fi definitivă și va trebui să ne găsim alt ortac.

Engine-ul grafic Dunia

Dacă tot este moștenitorul cu acte în regulă al lui *Far Cry*, *Far Cry 2* are de suportat o provocare colosală: trebuie să fie concurentul lui *Crysis* atât în ceea ce privește gameplay-ul cât și latura tehnică. Ubisoft ne spune că engine-ul Dunia nu a fost făcut pe baza CryEngine, ci a fost dezvoltat special pentru *Far Cry 2*. Această dezvoltare a durat nu mai

puțin de trei ani, Dunia fiind acum apt pentru obiectivele fixate.

"Am vrut un joc cu un environment dinamic. Am pus accentul pe sistemele de simulare fizică care ne oferă o mare interactivitate și un grad de damage ridicat. De exemplu, am adăugat un simulator care gestionează damage-ul vegetației, pe care l-am denumit RealTree. Tehno-

logia noastră ne permite să recreăm o Africă realistă cu integrarea în timp real a ciclului zi/noapte de 24 ore. Modelul de lumini este 100% dinamic (inclusiv soarele), ceea ce înseamnă că atunci când răsare sau când apune soarele, umbrele și luminile se adaptează în timp real. În acest scop, am dezvoltat un algoritm de lumini ambientale care gestionează toate luminile indirecte ale environ-



O SIMPLĂ SCÂNTEIE poate să însemne izbucnirea unui incendiu de proporții.



DE LA O VREME liniștită, se poate ajunge la ditamai furtuna într-un timp foarte scurt!

ment-ului. În fine, procedura de redare a cerului poate fi operată în timp real în funcție de manevrarea parametrilor meteo. Vom vedea norii adunându-se pe cer, copacii culcându-se în bătaia vântului, iarba culcată sub efectele rafalelor de vânt etc. Am vrut o simulare imersivă și suntem mulțumiți de rezultat. De exemplu, gestiunea focului inter-acționează cu o mulțime de parametri: environment dinamic, engine grafic, inteligență artificială, sistem RealTree etc."

Să aduci la viață un environment vast și deschis cu o grafică corectă nu e floare-la-ureche. Numeroase efecte pe care le-am admirat în **Crysis** vor fi prezente și în **Far Cry 2** care abuzează de "ray of gods", acele raze de lumină care pătrund prin vegetație sau prin acoperișul unei colibe. Lumina filtrează la sute de metri, mai ales frunzele. Gestiunea umbrelor este foarte complexă și răspunde și ea la apel. Mai mult, efectele pe care **Crysis** le rezervă utilizatorilor de DirectX10, **Far**

Cry 2 le va avea sub DirectX9, spre ușurarea jucătorilor care nu vor să audă de Vista. Asta nu înseamnă că **Far Cry 2** nu va fi compatibil atât DirectX9 cât și DirectX10.

Chiar dacă jocul va putea fi rulat de sisteme simple core, întregul lui potențial nu va putea fi exploatat decât la parametri grafici "ultra high", într-un multi core.

ascultat criticile adresate portărilor sale de pe consolă pe PC și par decizi să ne ofere un engine grafic pentru configurațiile anului 2008.

Practic, **Far Cry 2** va fi stindardul unei tehnologii pe care o vom regăsi ulterior în multe alte jocuri. Să vă mai spunem cum îl așteptăm?

Dr. Lamer

clipsi@pcgames.ro

Ultimul răcnet

Fără îndoială că Ubisoft a



HI, HI, HI! Acum că te-am pus pe jar mai are rost să consum muniția?



Anul de jocuri 2007: Overview

Eh, iată, redacția PC Games poate sărbători sfârșitul unui nou an de gaming și, evident, începutul altuia. **Ca de fiecare dată, ne punem frumușel cu burta pe teancul de reviste pe care le-am lăsat în urmă, citim, mai ceva ca la liceu, tot ceea ce trebuie citit, încropim topuri, mini-topuri, vedem care a fost cel mai bun joc, cel mai prost, ce mai, iaca o muncă pe care și cei mai bătrâni chinezi ar găsi-o dezarmantă.**

Si cum suntem inconjurați, că vrem, că nu vrem, de o sumedenie de genuri de jocuri, trebuie să aruncăm o privire în ograda fiecăruia. Strategie? Buuun, nici o problemă. Îl avem pe fratele Ciprian, apt, pregătit, odihnit, cu trei beri la bord, gata să ne explice cum stă treaba pe 2007. FPS-uri? Nici o problemă. Subsemnatul și-a făcut din timp temele de casă și a căutat cu lupa prin toate evenimentele... fragtastice care s-au desfășurat anul trecut. La fel se întâmplă și cu

celelalte genuri, fie ele curse, RPG-uri, MMO-uri sau mai știu eu ce alte ciudățenii au găsit producătorii de cuviință a inventa. Avem, totuși, o foarte mare problemă, legată de această fulminantă industrie de gaming - în ultima vreme, am avut de-a face cu o infuzie de-a dreptul supărătoare (pentru comunitățile hardcore, cel puțin) de titluri casual. Ce înseamnă casual? Ce reprezintă? Din păcate, reprezintă exact societatea consumistă din ziua de astăzi - omul care nu mai are timp

să petreacă 10 ore în fața unui joc video pentru a rezolva o sută de quest-uri, nu mai are timp să parcurgă un joc dal capo al fine, deoarece este bulversat, perpetuu, de faptul că are ceva de făcut. Fie slujbă, fie școală, fie mai știu eu ce alte șmecherii. Societatea în sine, evoluția ei, inhibă pe zi ce trece spiritul ludic, drept pentru care apare, chiar și aici, nevoia de adaptare. A producătorilor, bineînțeles. Titlurile cu adevărat bune, care să respecte anumite "cerințe" nescrise, cerințe care,

între noi fie vorba, au existat și există de zeci de ani, sunt din ce în ce mai rare, și asta le face mai prețioase ca oricând. Este o adevărată plăcere să dibuiești un joc pe lună, poate chiar pe an, care să îți aducă aminte în ce bransă lucrezi. E trist, sincer, să cauți cu lumânarea zi de zi tot soiul de jocuri, să te bucuri de ele ca un copil ce ronțăie piese Lego de parcă nu a mai mâncat de trei zile, și să găsești, ici colo, câte un titlu care să îți fie pe plac. E trist, căci nu asta înseamnă piață ludică.



Când eram junior și mă jucam cu chestiile virtuale prin nisip, orice joc era o bucurie. Termenul de industrie nu exista. Fiecare producător făcea ce făcea din suflet, pentru ei și pentru comunitate, acum însă totul stă la cheremul unui deadline sau al unui publisher care habar nu are ce înseamnă producția de jocuri. El știe una și bună - pe data de X, jocul trebuie să apară pe piață, dacă nu, taie din salarii. Sau concediază oameni. Totul merge pe bandă rulantă, ca într-o fabrică de biscuiți, pe nimeni nu mai pare să intereseze calitatea produsului, viabilitatea acestuia, timpul cât va sta pe piață sau ecourile pe care le va "smulge" din găturile răgușite ale fanilor. Din păcate, acesta e "trendul".

Așadar, credeți-ne că suntem mai mult decât fericiți atunci când dăm peste un joc de calitate. Atunci când, aproape din neant, pe lângă cohorta de titluri proaste

din punct de vedere calitativ, mai apare câte unul care să ne înveselească ziua și care să ne aducă aminte în ce fel de domeniu lucrăm. Tocmai de aceea, topurile anuale au devenit, pentru noi, cel puțin, dintr-o simplă formalitate uneori enervantă, un moment în care stăm la o cafeluță și ne amintim pentru ce am lucrat atât amar de timp cu un an înainte. Mai mult decât atât, atunci când vezi că fiecare gen în parte reușește să arunce pe piață măcar un titlu de răsunet, aproape că ajungi la orgasm. Rău am ajuns, doamnelor și domnilor, foarte rău - atunci când te bucuri că un joc ajunge să întrunească toate calitățile unui JOC, în timp ce altele urmează rețeta *Solitaire*, înseamnă că ceva nu funcționează cum trebuie. Sperăm la o schimbare, și cât mai repede.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro



Top 5 FPS 2007

2007 ne-a rezervat o grămadă de surprize, fie ele plăcute, fie mai puțin plăcute, în materie de FPS. Chiar dacă nu a fost la fel de "poluat" cu asemenea titluri precum anii precedenți, jocurile de profil apărute pe piață, cel puțin cele care au contat, au fost unul și unul. A fost, dacă vreți, un an al schim-

bărilor, un an în care noile engine-uri grafice pe care mai toată lumea le aștepta, au făcut cunoștință cu lumina zilei în toată splendoarea lor. Este vorba despre Cry Engine 2 și Unreal 3 engine, bineînțeles, două bibelouri care, pe lângă faptul că ne bagă cu forța în casă o grafică de zile mari, ne

mai și îndrumă, parental, să ne gândim serios la o investiție solidă în hardware-ul calculatorului. Asta nu înseamnă că totul gravitează în jurul lor, dimpotrivă. Surprizele au venit mai degrabă din alte părți, din partea altor producători care, vizibil plafonați de hype-ul senzațional de care

s-au bucurat cele două șmecherii tehnologice mai sus, au muncit pe brânci pentru a concura cu "elita". Și bine au făcut, deoarece, iată, cei care beneficiază de pe urma acestui lucru suntem noi, cei ce alcătuim piața ludică de consum.

5. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (Punctaj PCG 87%)

Într-o perioadă, chiar și S.T.A.L.K.E.R. devenise o glumă. Cu o perioadă de producție aproape incomensurabilă, cu nenumărate amânări, promisiuni, restructurări de echipă și de engine, FPS-ul celor de la GSC a ieșit, într-un final așteptat de toată lumea, pe piață, trezind controverse peste controverse. Unii l-au adulat, lăudând peste măsură gameplay-ul "fresh" și inovator, lumea imensă ce abia aștepta să fie explorată, universul sumbru și "radiat", multitudinea de quest-uri și de personaje peste care dădeai la fiecare pas... alții, au strâmbat din nas, uneori chiar din aceleași motive. Amatorii de FPS pur sânge au considerat că ritmul destul de lent în care se desfășoară acțiunea nu le prea satisface setea perpetuă de

adrenalină - drept pentru care S.T.A.L.K.E.R. a fost categorisit, nu o singură dată, drept un "hibrid" cu elemente de RPG. Orice s-ar spune, în orice tabără ne-am încadra, cert este faptul că acest titlu și-a meritat din plin așteptarea. Cu toate bug-urile "gratuite" ce au însoțit lansarea sa oficială, cu toate amânările de care s-a bucurat pe parcursul anilor, S.T.A.L.K.E.R. rămâne un joc bun, un joc care trebuie butonat de oricine se consideră măcar pe jumătate gamer. Într-o perioadă ludică în care mai toți producătorii fie preferă să se lipească precum musca de zăr de ideea unui shooter tactic sau militar, mai ales datorită faptului că acestea au devenit "la modă", fie mai reînvie, din când în când, câte un concept clasic sau demult



apus ce vitaliza genul în anii de glorie, un titlu ca S.T.A.L.K.E.R. nu poate decât să bucure și să demonstreze tuturor că, indiferent dacă ești un joc de strategie, RPG sau mai știu eu ce alt gen, există oricând posibilitatea de a

da un suflu nou pieței. Fie printr-un singur element, plasat acolo unde trebuie, fie printr-o sumedenie de inovații ce te ținutiesc în fața monitorului pentru multe, multe ore... Cam asta este S.T.A.L.K.E.R., și este binevenit.



4. Unreal Tournament 3 (Punctaj PCG 90%)

...Și iată, unul dintre titlurile de referință ale FPS-urilor multiplayer. Istorie? Cu siguranță! De când a apărut primul **Unreal** care, să o spunem pe cea dreaptă, a modificat fațăul FPS-urilor într-un mod cum nu se poate mai plăcut, și până în ziua de azi, cei de la Epic ne-au bombardat cu o sumedenie de sequel-uri, fie ele dedicate singleplayer-ului (vezi **Return to Napali** sau **Unreal 2**), fie exclusiv gândite pentru a oferi jucătorilor posibilitatea de a se ciomăgi online după bunul plac. Și totuși, care este diferența dintre un **Unreal Tournament**, oricare ar fi el, și un alt FPS multiplayer? Simplu: viteza. Într-un trist prezent în care mai toți producătorii încearcă să "încetinească" lucrurile, să ofere tacticizare, chiar strategii într-un univers dedicat împușcăturilor nebune, această

franciză rămâne, alături de online-ul din **Quake**, singura care păstrează vie flacăra FPS-ului clasic. Un FPS în care, pur și simplu, te așezi în fața calculatorului, pui mâna pe mouse și tastatură și te avânți într-o luptă nebună și halucinantă ce poate dura ore întregi. Rețeta de succes rămâne viabilă, iar cei de la Epic au ca motto formula "dacă nu e stricat, nu repara". **Unreal Tournament 3** nu este nici pe departe un titlu inovator, din punct de vedere al gameplay-ului. Ici colo, putem observa mici retușuri, moduri noi, cizelări de situație, hărți ceva mai echilibrate, însă, per total, avem de-a face cu același joc care a uimit opinia publică în anul 2000. Când vine vorba de grafică însă, se schimbă foaia. Jocul beneficiază de suportul engine-ului grafic Unreal 3, un engine care, asemenea lui



Cryengine 2, pare a fi lansat mult prea devreme pentru ceea ce poate suportul hardware existent. De arătat, arată excepțional, optimizarea sa este cum nu se poate mai fericită - în măsura în care putem vorbi aici de optimi-

zare, iar efectele speciale, fie de lumini, fie de umbre, sunt senzaționale. Un must have pentru orice fan al jocurilor multiplayer, **Unreal Tournament 3** ne demonstrează că FPS-ul clasic încă nu a murit. Ceea ce este lăudabil.

3. Bioshock (Punctaj PCG - 93%)

Încă de la începuturile "carierii" mele de gamer, am învățat că nu toate genurile sunt definite prin poveste. Nu e nevoie. Într-un joc de curse, trebuie să fii mereu atent la volanul mașinii, într-un simulator de fotbal trebuie să știi cum să învârti banii, pe cine să cumperi, pe cine să vinzi, pe care idiot cu patru clase să îl

trimiți în teren sau pe cine să dai afară atunci când totul merge prost.

Un RPG, pe de altă parte, fără o poveste bine conturată, plină de intrigi, de răsturnări de situație, sau de personaje memorabile, nu este nimic. FPS-urile, pe de altă parte, sunt undeva la mijloc, iar asta pentru că nu toate sunt la fel.



Avem, uneori, câte un shooter "mindless", în care nu trebuie decât să știi că te cheamă X și că trebuie să distrugi o anumită rasă extraterestră ce amenință să invadeze pământul - după care ți se pune în mână o armă (de obicei, una extrem de devastatoare) și ești trimis fără întrebări și răspunsuri, hăt, în mijlocul acțiunii.

Alte FPS-uri, ceva mai... cizelate, care, de obicei, mai împrumută și elemente din alte genuri de jocuri, au în spate un background nițel mai structurat, o poveste care, de cele mai multe ori, vine să completeze niscaiva lipsuri de gameplay pe care producătorii încearcă să le acopere.

Ei bine, **Bioshock** este o ciudată excepție de la regulă - chiar și de la regulile mele stricte - deoarece este și un FPS bun, echilibrat, cu gameplay solid, ce te prinde încă din primele minute, precum și o frumoasă carte cu povești pe

care o răsfoim, de la cap la coadă, cu sufletul la gură.

Un fiction al trecutului, spre deosebire de cele clasice, ale viitorului, **Bioshock** oferă mai mult un impact emoțional decât unul exploziv (aceste elemente nelipsind, desigur), și te ține în priză pe parcursul a câteva ore bune, numai și numai pentru a afla ce se întâmplă cu acest misterios oraș subacvatic, numit Rapture.

Cu micile sale probleme, bug-uri, precum și cu o "oarecare" lipsă de optimizare pentru plăcile grafice ATi din seria Radeon, cert este că, pentru a gusta din crema lui **Bioshock** trebuie să lași la o parte toate problemele și să te bucuri de unul dintre cele mai bune FPS-uri ale anului 2007.



2. Crysis (Punctaj PCG 93%)

Cu aproape un an și jumătate în urmă, primele imagini și "trailer" video, având în prim plan titlul celor de la Crytek, apăreau pe coclaurile internetului.

Junglă, vegetație tropicală, palmieri, ferigi, tot soiul de ierburi exotice, toate redade prin intermediul unui engine grafic frapant, despre care multă lume, la acea vreme, se întreba oarecum retoric dacă există, cu adevărat. Și pe bună dreptate, deoarece, dacă bine stăm și ne gândim, **Crysis** este și acum înaintea vremurilor sale.

Dacă în trecut se punea

problema cum va reuși Crytek să pună pe roate o asemenea grafică fascinantă, și când va mai avea timp să se ocupe de un gameplay pe măsură pentru o asemenea didigoaie de joc, pe parcurs au început să apară și problemele/întrebările referitoare la cerințele de sistem. Răspunsul la primele întrebări îl știm, deja, cu toții.

Crysis este un FPS excelent, care oferă acțiune cu duiumul, libertate de mișcare, libertatea de a-ți alege singur calea prin care îndeplinești o anumită opțiune, arme care te fac să simți că sunt arme, o turmă de inamici pe care

cu greu îi vei uita prea curând și, nu în ultimul rând, o grafică ce te lasă cu gura căscată și cu o bală răzleață atârând de buza de jos.

Bineînțeles, toate acestea vin la un cost - cerințele de sistem ale jocului sunt îngrijorătoare, **Crysis** este un titlu flămând, un adevărat Gargantua ludic, și indiferent de ce procesor i-ai pune pe tavă, indiferent de RAM sau de placa video, va fi mereu nemulțumit și va cere mai mult. Ce să-i faci, riscul meseriei.

Cel mai important lucru este faptul că cei de la Crytek au demonstrat că al lor **Far Cry**,

lansat în 2004 (și care își desfășoară acțiunea într-un similar peisaj luxuriant), nu a fost nici greșeală, nici noroc.

A fost începutul unui studio care, pe parcursul anilor, a ajuns să se maturizeze cum nu se poate mai bine și care a început să-și pună, din ce în ce mai puternic, amprenta pe piața jocurilor pe calculator.



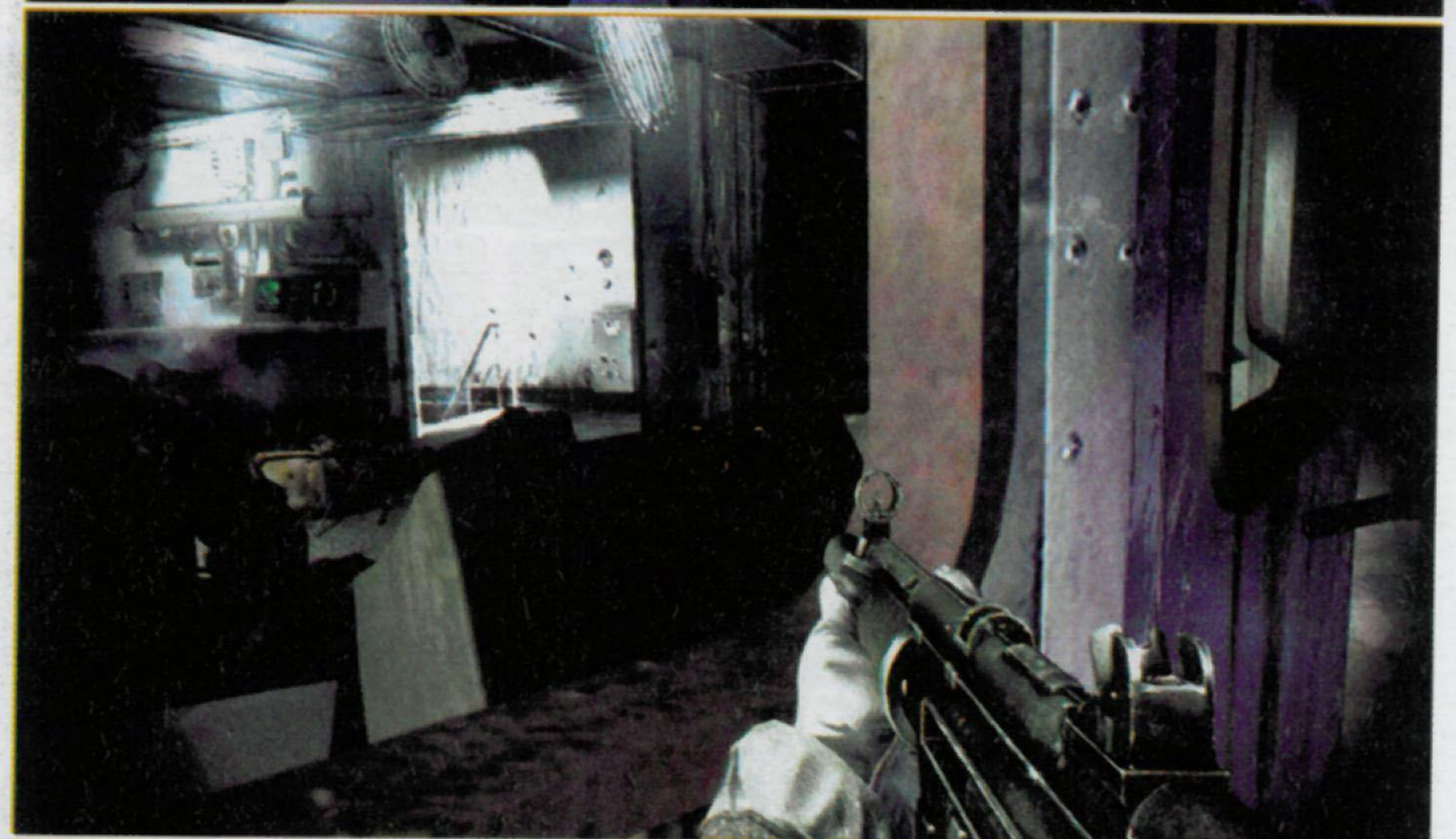


1. Call of Duty 4: Modern Warfare (Punctaj PCG 94%)

Pentru mine, seria **Call of Duty** a fost unul dintre acele pachete de jocuri pe care nu le poți lăsa din mână, odată ce te-ai înhamat la el. De ce, nu știu nici acum. Cu siguranță nu din cauza setting-ului, locul în care se desfășoară acțiunea, deoarece se știe că nu sunt un mare fan al shooterelor ce trag cu dinții de cel de-al Doilea Război Mondial. Să fie acțiunea furibundă? Tonele de adrenalină care nu mai au pe unde să curgă din mine, atunci când mă văd înconjurat din toate părțile de adversari feroși și puși pe șotii? Să fie gameplay-ul perfect echilibrat, perfect gândit și astfel implementat încât să-ți ofere exact doza de acțiune necesară acolo unde trebuie, și supra-doza exact când ți-e lumea mai dragă? Probabil. Cert e că această franciză a reușit, de-a lungul anilor, să ofere fanilor un superb premiu FPS, condensat, de fiecare dată, în câteva ore de joc, ore suficiente însă pentru a te ridica de la calculator, tremurând ca de Parkinson, după ce ai îndeplinit vreo două-trei misiuni. Cei de la Infinity Ward s-au cam săturat să ne tot trimită prin anii '45, să tot debarcăm în Normandia și să

luăm gâtul armatelor nesfârșite de naziști ce vor o epurare rasială. De această dată, înțelegând faptul că există (și că a existat, și că va mai exista) război și în afara acestui monstru istoric, producătorii au decis să abordeze nițel și conflictele moderne, nu de alta, dar... sunt la modă. Chiar dacă asemenea jocuri nu se mândresc, de obicei, cu vreo poveste senzațională, lacrimogenă sau cu vreun scenariu demn de telenovelele sud-americane, **Call of Duty 4** o cam spune pe șleau. Nu trăim în filmele americane, în care super eroul salvează lumea, se procopsește cu cea mai bună femeie de pe fața pământului și trăiește, alături de compatrioții săi, fericit până la adânci bătrâneți. Realitatea războiului este una crudă, sângeroasă și tristă, moartea pânzăște la tot pasul, iar cea mai mică greșală te poate costa viața a milioane de oameni. Pe scurt, **CoD 4** ne prezintă o realitate tristă, însă plauzibilă, o realitate infernală cu un ritm infernal. FPS-ul anului, prin definiție.

Grupaj realizat de
Doom'nezeu
paul@pcgames.ro

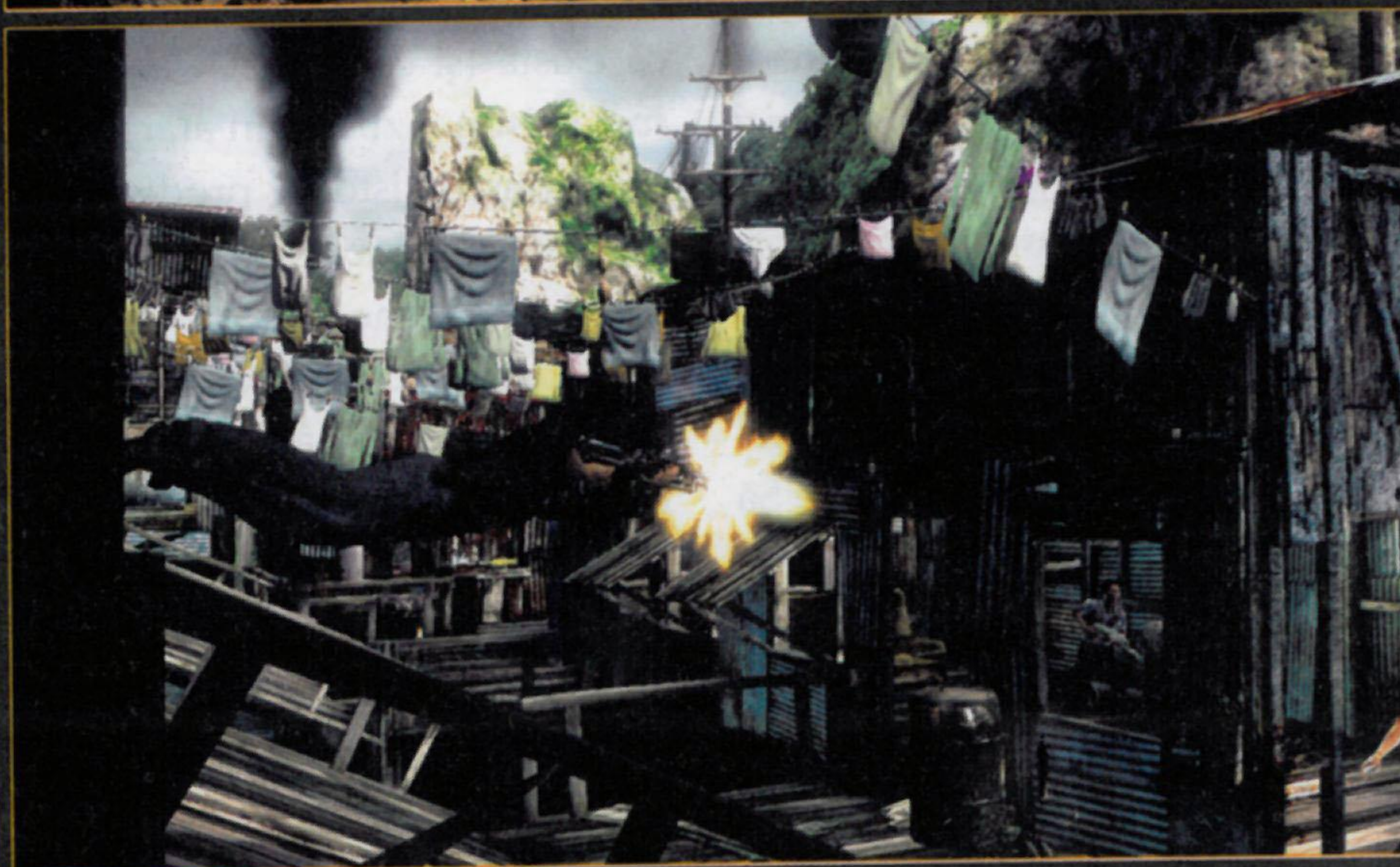
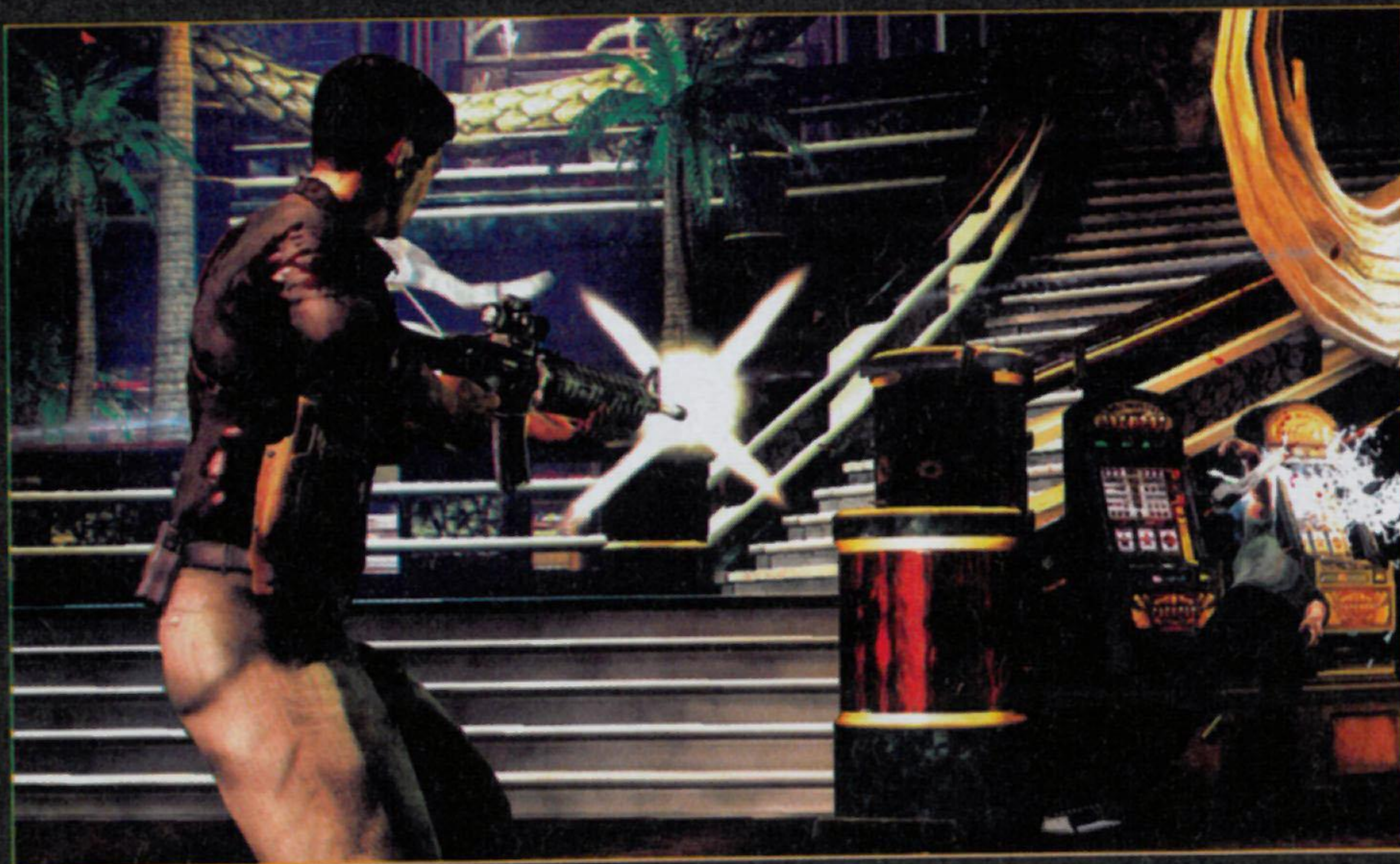


Anul de jocuri 2007: **Action/Adventure**

5. **Stranglehold** (Punctaj PCG 74%)

Cu probleme de jucabilitate și de cameră care complică acțiune, **Stranglehold** are o zestre de defecte care ar putea îndepărta multă lume de el. Noi credem că ar fi păcat, căci **Stranglehold** mai înseamnă în egală măsură un adevărat foc de artificii creativ și estetic. Erou legendar, decoruri stilate, level design inspirat, dificultate bine dozată, gunfights nebune, personaje lucrate, cascade insolite, lovituri de teatru... să-l joci pe Tequila Yuan este o experiență care poate fi pe placul

multor jucători de jocuri Action. Permeat în întregime de spiritul lui John Woo, într-un context action 100% și călcând pe urmele lui **Max Payne**, **Stranglehold** încheie orice acțiune într-o orgie de proiectile. Chiar dacă este foarte intens, cinematografic și distractiv, jocul rămâne arcade și repetitiv, pe durata celor 6-8 ore ale acțiunii. Tot acest cocktail realizat de Midway Games reușește să scoată untul dintr-un film de cult, fără să uite însă nicio clipă că rămâne un joc video.

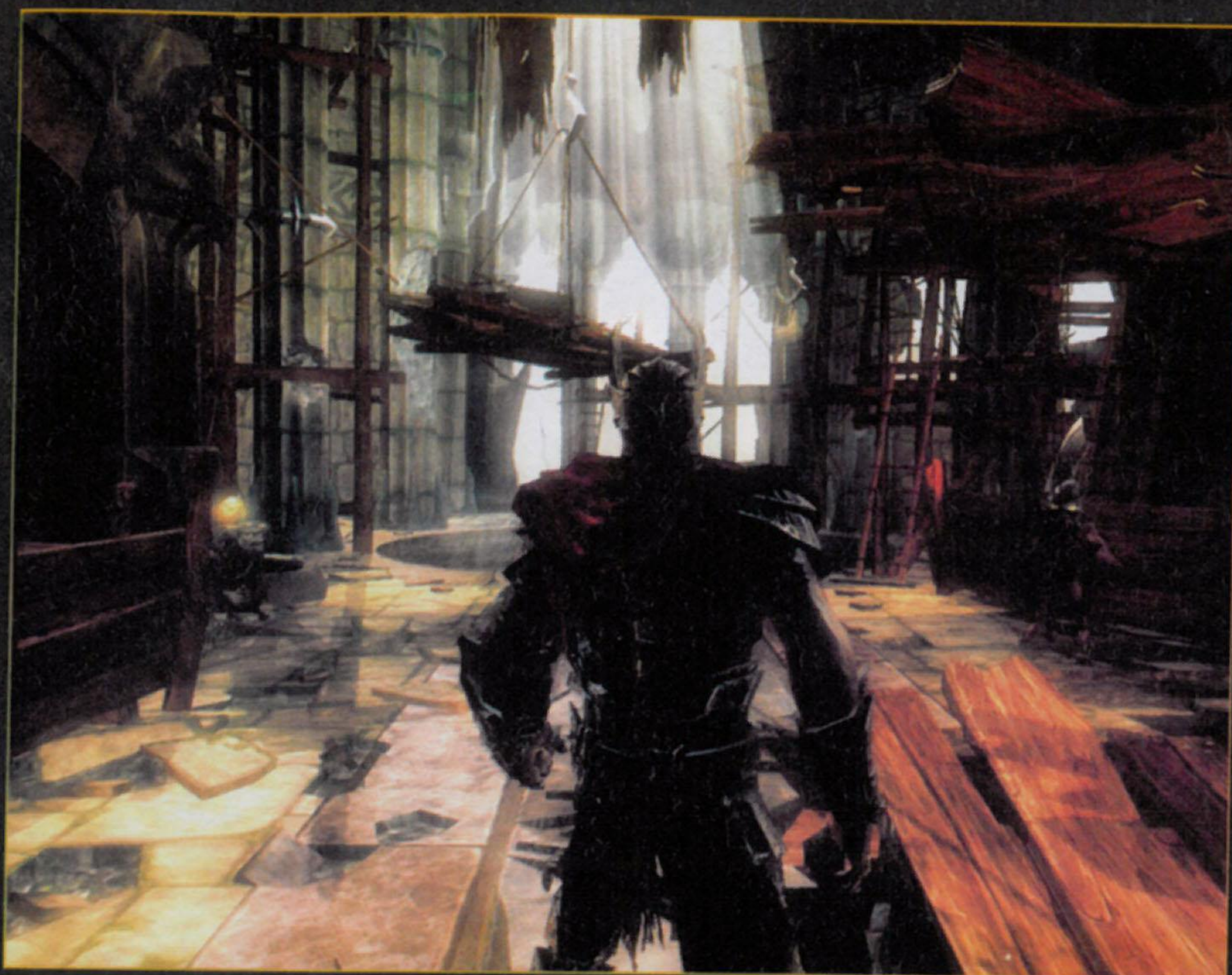


4. **Infernal** (Punctaj PCG 81%)

Inițial ni s-a promis un stealth-action cu distrugeri de decoruri și un AI avansat... în final ne-am trezit cu third person shooter, foarte old school, frumos dar cu multe defecte. Greșelile de level design și de ergonomie pot fi cu greu trecute cu vederea. Personajele nu prea carismatice, unele chiar grotești nu ajută prea mult la reușita jocului celor de la Metropolis Software. Asta nu înseamnă că dacă ați căutat un joc full action, spectaculos și ușor de

jucat să vă pară rău dacă l-ați cumpărat. Gameplay-ul bătrănesc este numai bun pentru fanii genului, mai ales dacă ținem cont de atmosfera lucrată și de engine-ul grafic, destul de impresionant și de fluid, attribute care sunt și cele două puncte forte ale lui **Infernal**.





3. Overlord Punctaj (PCG 82%)

Triumph Studios nu a intrat niciodată în categoria grea cu Seria Age of Wonders, dar de data aceasta au realizat cu **Overlord** una dintre cele mai plăcute surprize ale unui întreg an de jocuri. Cu un concept inspirat din **Dungeon Keeper** și **Pikmin**, și cu "marele rău" delirant de amuzant, **Overlord** este un joc extrem de perfectibil, dar la fel de lipicios. Foarte reușit sub aspect artistic, cu decorurile sale superbe și universul său medieval-fantasy comic, **Overlord** are

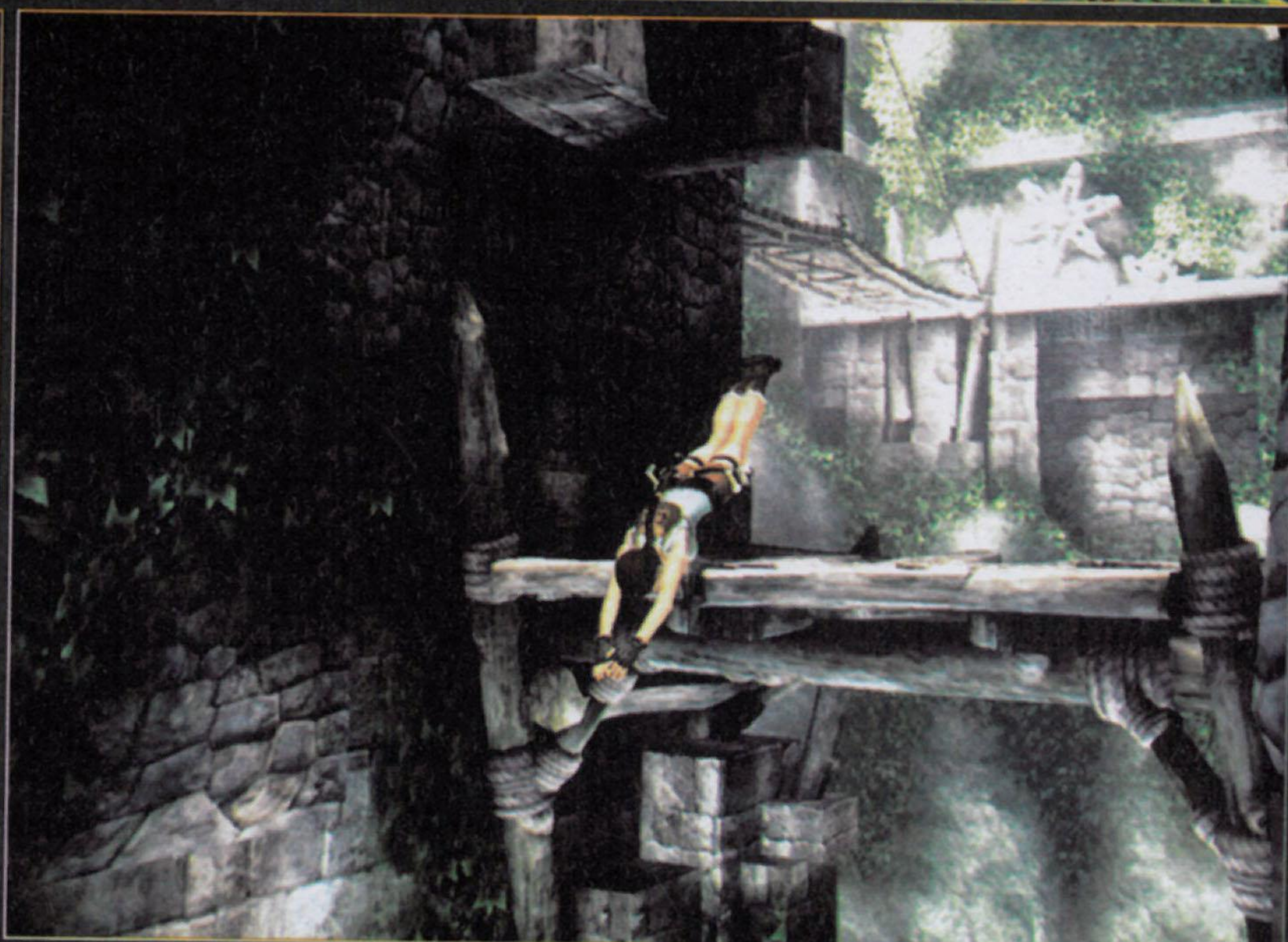
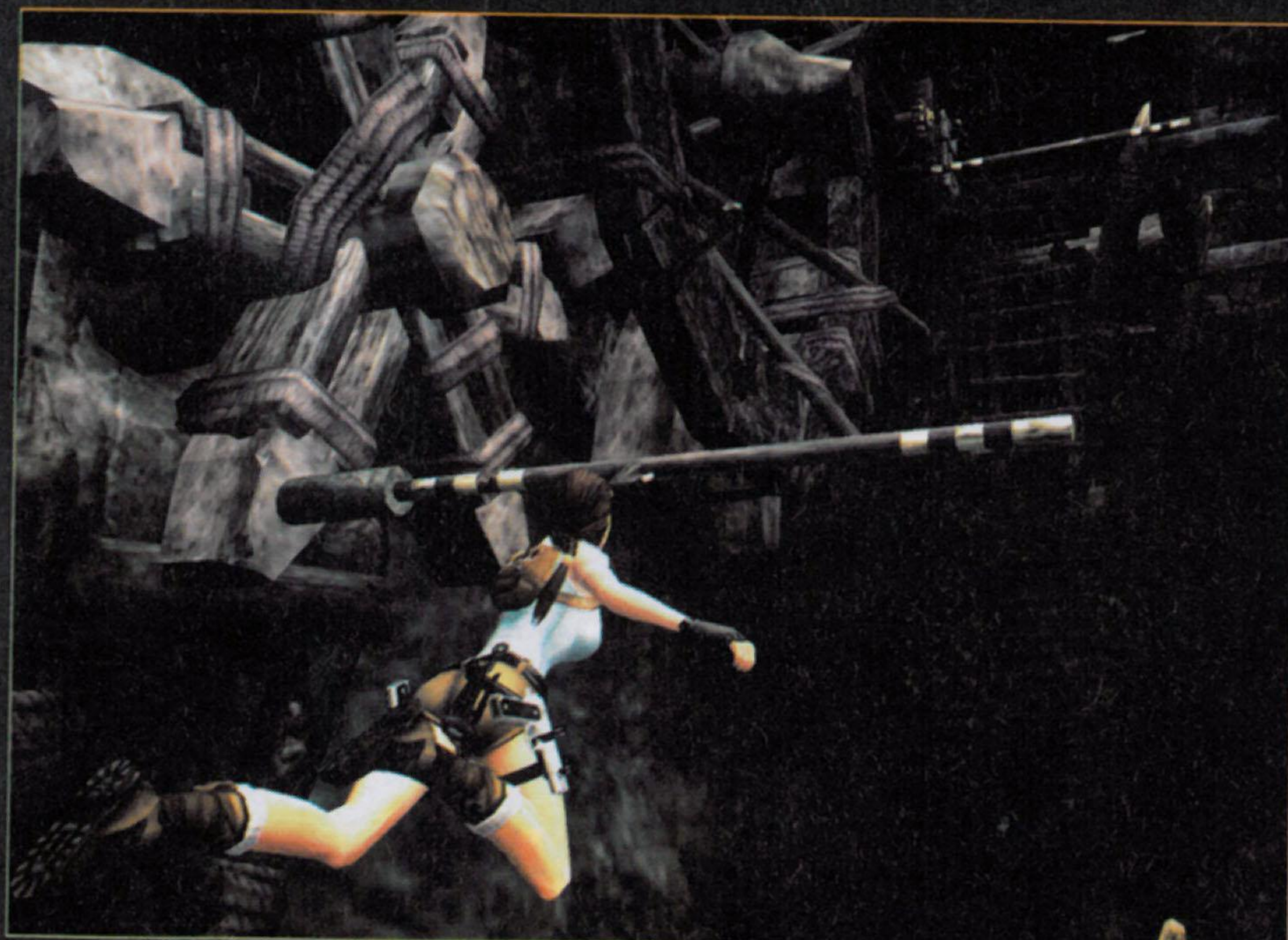
multe atuuri în mână. Foarte distractiv și destul de original, **Overlord** nu are neapărat o bogăție excepțională și cunoaște câteva momente mai seci, dar prospețimea gameplay-ului și personalitatea graficii sale sa te fac să uiți de aceste defecte.

Păcat că aventura nu este mai dificilă, că aspectul tactic este puțin limitat și că puzzle-urile nu se înnoiesc. Dacă le-ar fi avut pe toate acestea, **Overlord** era campionul incontestabil al Action-ului pe 2007!

2. Tomb Raider Anniversary (Punctaj PCG 88%)

Chiar dacă **Tomb Raider Anniversary** nu e altceva decât un simplu remake după primul **Tomb Raider** apărut în 1996, el rămâne unul dintre cele mai bune jocuri ale sagăi. Dat din nou pe mâna celor de la Crystal Dynamics, **Tomb Raider Anniversary** se bazează pe o construcție asemănătoare celei a lui **Tomb Raider Legend**, care deschide seria publicului larg. Superb din punct de vedere tehnic, jucabil în draci, mult mai lung și mai dificil decât **Tomb Raider: Legend**, **Anniversary** este un omagiu adus unuia dintre cele mai iubite personaje ale istoriei jocurilor video, și prefigurarea reinnoirii unei serii care nu vrea să îmbătrânească. Primul **Tomb**

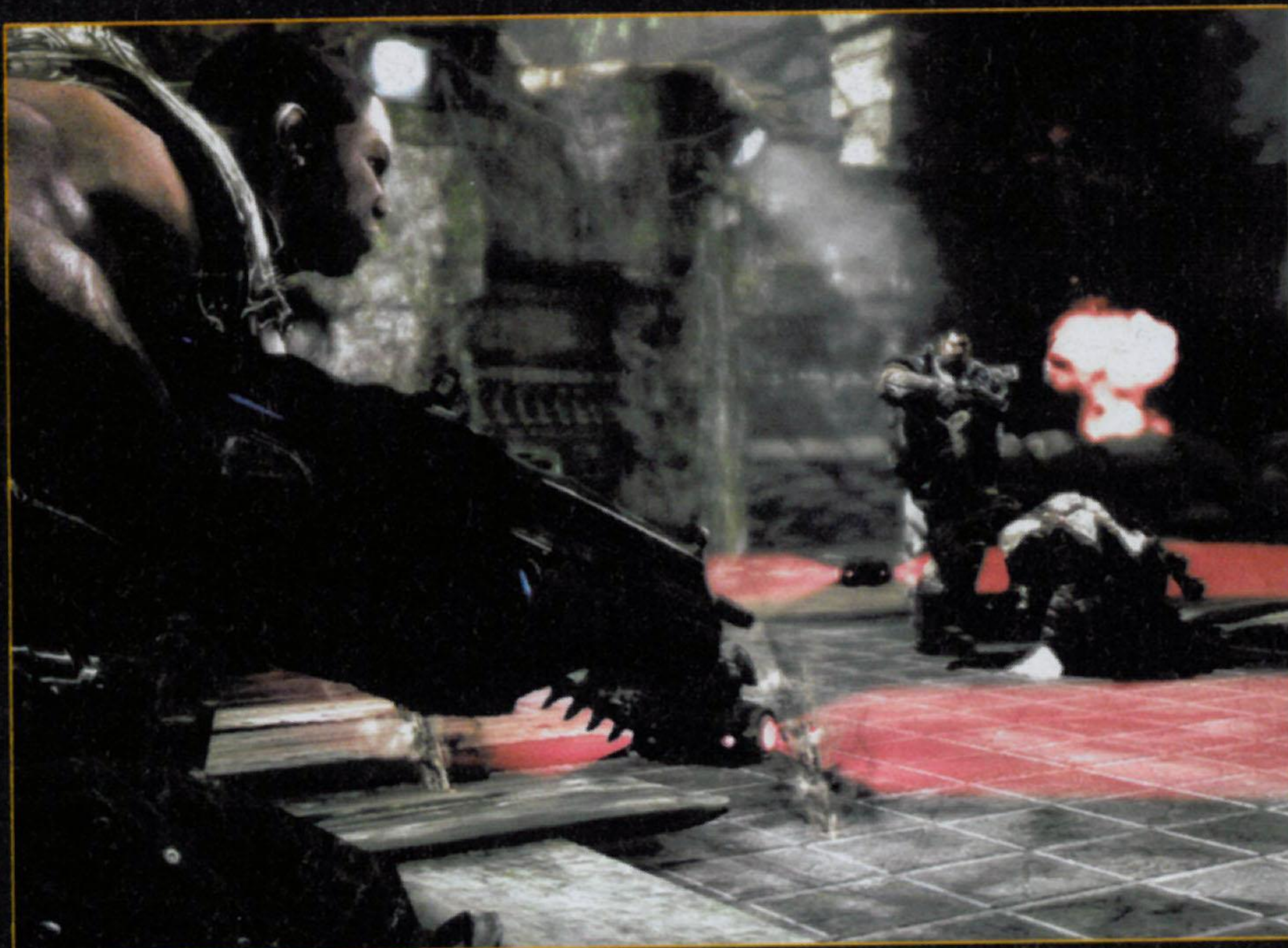
Raider, așa cum îl cunoaștem nu a fost doar scuturat de praf, ci a fost reconstruit integral grație unei tehnici foarte bine puse la punct. Crystal Dynamics a reușit să acapareze total spiritul seriei, explorarea solitară a unor locuri de legendă, gigantice și extrem de periculoase, dar tot pe atât de frumoase și misterioase. Dacă nu ați gustat niciodată din prima parte a aventurilor domnișoarei Croft veți găsi în **Anniversary** o provocare complexă. La rândul lor, cunoscătorii își pot alimenta nostalgia: o fi înaintat Lara vreo 10 ani în vârstă, dar nu ai cum să nu o iubești ca în ziua apariției.



1. Gears of War (Punctaj PCG 92%)

Epic a dezamăgit rareori cu jocurile sale, iar **Gears of War** este unul dintre cele mai impresionante titluri apărute în ultimii ani pe PC. Grafica bazată pe Unreal Engine 3 și în special gameplay-ul sunt de o eficacitate incredibilă, cu lupte bărbătești, pline de nerv, și un sistem de mișcări original și foarte bine pus la punct. Aproape că îți vine să treci cu vederea câteva defecte ale jocului, cum sunt durata scurtă și acțiunea repetitivă după câteva ore. Populat cu

personaje destul de carismatice, jocul suferă din păcate din cauza unui scenariu cam "fumat", ilustrat prin cinematici pompoase, dar subțire puse în scenă. Oricum, ce-i al Cezarului e al Cezarului, și **Gears of War** rămâne un joc impresionant, foarte reușit grafic, dar și foarte însetat de hardware. Distractiv de brutal, atât în single cât și în multiplayer, jocul are toate atuurile ca să fie Cel mai bun Action al anului 2007.



Adventure

Sam And Max: Season 1 (Punctaj PCG 86%)

Pentru un gen despre care se credea că e mort, point&click-ul arată chiar foarte bine, iar primul sezon al noilor aventuri ale lui **Sam&Max** o dovedește din plin. Abandonați cu mărșăvie de LucasArts, cei doi polițiști freelancer ne demonstrează nu numai că jocul de aventură de școală veche, plin de umor, își poate găsi un public numeros, ci și că formatul episodic este viabil, cu condiția să fie exploatat inteligent. Cum poți să nu fii nostalgic la auzul acestui nume dacă faci parte din primele generații de jucători? Cine se poate plânge dacă îi are pe Sam și Max, cele mai duse cu pluta animale-polițist din întreaga

galaxie? Noile lor aventuri nu sunt chiar un model de inovație din cauza gameplay-ului foarte clasic, dar au în spate o poveste excepțională servită de niște personaje nebune și de dialoguri bestiale. Întregul **Sam & Max: Episode One** este o bijuterie de umor de cea mai bună calitate.

Grupaj realizat de
Dr. Lamer
cipri@pcgames.ro



www.dubluclick.ro

CELE MAI BUNE JOCURI LE VEZI LA

DUBLUCLICK

CU ALIN ȘERBAN GABOR

+ video games news

by www.gamoholic.net

Duminică

20:30

Luni

17:00

Marți

11:30



DUBLUCLICK

Anul de jocuri 2007:

Strategie



5. Viva Pinata (Punctaj PCG 83%)

Sinceri să fim, știam la ce să ne așteptăm din partea lui **Viva Pinata**, pentru că îl văzusem deja pe Xbox 360, dar eram sceptici cu privire la portarea jocului pe PC. Rezultatul final ne-a surprins într-un mod foarte plăcut. Nu

excesiv de consistent, nu prea profund, jocul reușește să dea jucătorului o uimire hipnotică. Rareori profită de ocazie ca să-și recâștige mândria oferindu-ne o realizare de calitate și plină de personalitate. Distractiv și foarte

ecologic, universul lui **Viva Pinata** te acaparează rapid. Te trezești că au trecut ore întregi și tu te ocupi numai de grădinărit, în speranța că o să vezi o pinata crescând... **Viva Pinata** este un fel de pagină de viață în viața de zi

cu zi, pe care trebuie să o savurezi ca pe o bombonică frumos colorată.

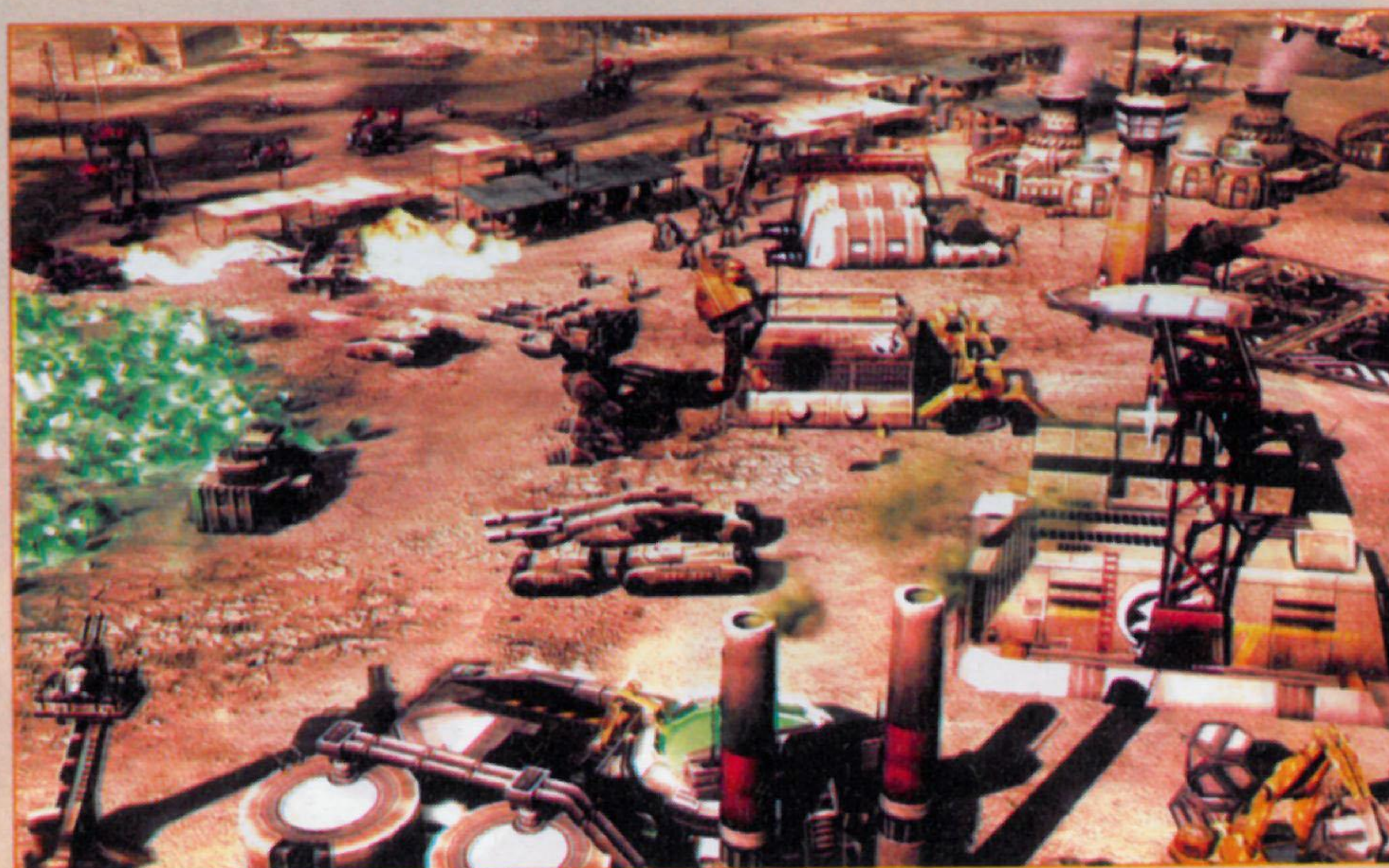
4. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (Punctaj PCG 86%)

Saga **Command & Conquer** și-a trăit copilăria într-o perioadă în care genul RTS era și el abia pe la începuturi. Întoarcerea lui **C&C** la origini era foarte așteptată de fani după spin off-ul

Generals care a scos seria din tiparele obișnuite. **Tiberium Wars** reasează însă lucrurile pe făgașul normal, devenind poate prea clasic, după cum ar spune mulți cunoscători. Eh, jocul rămâne

unul foarte plăcut grație partidelor sale rapide, distractive, cinematografice sale inegalabile și realizării îngrijite în cele mai mici detalii. Se întorc cinematicile filmate cu actori adevărați, revin

Tiberiumul și unitățile ultra-tehnologizate. Rezultatul este foarte eficient, jocul oferindu-ne partide intense fără să ne lase timp să ne punem prea multe întrebări existențiale. Un must have.



3. Company of Heroes: Opposing Fronts (Punctaj PCG 91%)

Relic Entertainment nu mai are nevoie de nicio prezentare, ultimele jocuri dezvoltate de ei fiind candidate la titlul de RTS-ul anului (**Warhammer 40.000: Dawn of War** și **Company of Heroes**). Anul acesta l-am primit pe succesorul lui, **Opposing Fronts** cu brațele deschise. Jocul a însemnat o doză de aer curat în anul care a trecut, fiind un stand alone care ne oferă două armate noi și campanii care întineresc practic această bijuterie de RTS. Mai lung, mai frumos, mai

puternic, **Company of Heroes: Opposing Fronts** a marcat gamerii de strategie prin gameplay-ul său de excepție.

Practic, Relic a reușit acolo unde nimeni nu mai credea că se mai poate face ceva: a readus în actualitate perioada istorică a celui de-al Doilea Război Mondial. Păcat că multiplayer-ul jocului nu se ridică la înălțimea singleplayer-ului... gameplay-ul său rafinat ar putea face miracole și în multi.



2. World in Conflict (Punctaj PCG 85%)

Descoperit lumii la Sierra Spring Event care a avut loc la începutul anului trecut, **World in Conflict** pornea cu stângul, cu un titlu care nu îți spunea absolut nimic... decât dacă țineai cont că developer-ul jocului este Massive, creatorii excelentului **Ground Control**. De această dată, bazat pe un univers mai apropiat de zilele noastre și orientat către multiplayer, **World in Conflict** ne-a rezervat câteva partide antologice, munca depusă de developeri reflectându-se perfect în teren: infanteria, blindatele, aviația, toate unitățile sunt extrem de reușite și de bine echilibrate. Susținut de o punere în scenă

demnă de un **Call of Duty**, **World in Conflict** se impune prin accesibilitatea și bogăția sa tactică. Lăsând deoparte managementul resurselor și construcția de structuri și unități, jocul se concentrează pe acțiunea propriu-zisă. Așadar, trebuie să utilizăm terenul și numeroasele arme de suport tactic ca să câștigăm și să evităm astfel dezastrul nuclear. Jocul a fost o surpriză plăcută și am vrea să mai fim surprinși așa pe viitor în acest gen al strategiei atât de bătorit, dar și atât de pretențios.

1. Supreme Commander & Supreme Commander : Forged Alliance (Punctaj PCG 92%)

Noua frontieră în RTS. Poate mai rece și deloc prietenos la o prima vedere, **Supreme Commander** pare să nu dețină prea multe atuuri: campania singleplayer nu este chiar atât de palpitantă pentru toată lumea. În multiplayer, însă, jocul își arată întregul potențial, cu o bogăție greu de descris de tactici a căror unică limită este materia cenușie a jucătorului, îndeosebi în add-on-ul **Supreme Commander: Forged Alliance**. Ai tot timpul impresia

că, în sfârșit, joci o strategie care îți pune creierul la contribuție și nu rata de clicuri pe secundă. Este un fel de șah în timp real, la o scară vastă, cu explozii termionucleare cu tot! Este un joc care nu are voie să lipsească din colecția niciunui strateg care se respectă.

Grupaj realizat de
Dr. Lamer
cipri@pcgames.ro



Anul de jocuri 2007: **RPG**

Un an destul de sărac în ceea ce privește RPG-urile, cel puțin dacă ne uităm la numărul celor apărute pe piață, 2007 ne-a oferit, totuși, câteva titluri demne de toată lauda. RPG-ul a fost mereu un gen pretențios, cu niște comunități la fel de pretențioase, care remarcă chiar și cea mai mică greșeală și care tocău mărunț fiecare element de gameplay mai interesant. Ei bine, producătorii au înțeles probabil că aici nu merge cu "vrăjeala", la fel cum se întâmplă pe teritoriul altor genuri de jocuri - acolo unde trănțești niscaiva grafică mai colorată, trei patru personaje terne, fără pic de personalitate, două arme ce pot arunca în aer cinci clădiri dintr-un foc și o acțiune cvasi-furibundă, așteptându-te la vânzări record. Nu ține. RPG-ul este făcut, în primul și în primul rând din esență. Iar aceasta vine din mai multe direcții, fiecare cu caracteristicile ei.

5. **Hellgate: London** (Punctaj PCG 70%)

Doamne, o, Doamne, cât tam-tam s-a făcut pe marginea acestui joc! Probabil, pentru că producătorii au fost, cândva, binecuvântați de pecetea Blizzard, multă lume se aștepta de la **Hellgate London** să fie un **Diablo 2** breaker, ba chiar mai mult, un **World of Warcraft** breaker. Nu de alta, dar se considera că experiența pe care băieții au câștigat-o lucrând alături de Blizzard îi va ajuta mult. Nu prea a fost să fie așa, din păcate. Tot ceea ce a ieșit

din laboratoarele Flagship a fost o "ciudățenie" de hack and slash, prost optimizat, linear, cu niște dialoguri aproape inexistente sau, mă rog, în cel mai fericit caz, fade. Grafic vorbind, joculețul arată OK, clasele de personaje sunt destul de interesante, unele chiar spectaculoase, însă aceste mici atuuri nu pot deloc balansa o susedenie de lipsuri, lipsuri ce demonstrează că nu ajunge doar să fi lucrat la Blizzard pentru a scoate pe piață un joc bun.



4. **Jade Empire** (Punctaj PCG 80%)

Cei de la Bioware se cam săturaseră, la un moment dat, să tot mărșeze repetitiv pe marginea deja bătrânelor lor francize, fie acestea plasate strategic în universul fantastic al celor de la Wizards of the Coast, fie imprumutate pe bani grei de la LucasArts, de la prietenii noștri Sith și de la Cavalerii Jedi aflați, ca urșii Panda, pe cale de dispariție. Inițial, **Jade Empire** a apărut doar pentru console, fiind primit de

fanii genului destul de bine. Varianta PC nu a întârziat să apară, oferindu-ne o acțiune decentă, un mediu asiatic și exotic ce s-a dovedit o plăcută schimbare de decor, arme, vrăji, stiluri de luptă, toate acestea devenind o alternativă extrem de viabilă pentru tot ceea ce producătorii ne oferiseră anterior.





3. The Witcher (Punctaj PCG 82%)

Polonezii de la CD Projekt Red au gândit cam de mulțor curiozitatea presei de specialitate cu al lor **The Witcher**, un RPG care, folosind engine-ul grafic Aurora, promitea să aducă o sumedenie de elemente noi unui gen care, sincer, chiar are nevoie de ele. Oferind o poveste superbă, plasată într-un clasic univers medieval, jocul vine să schimbe mai toate conceptele legate de sistemul de combat, fapt ce i-a

cam speriat pe mulți dintre cei care sunt obișnuiți cu confortabilul și nesfârșitul clic de mouse.

În principiu, titlul de față este un Action RPG ce combină cu succes elemente din hack and slash-uri gen **Diablo 2**, cu chestioare mai complicate, prezente în jocurile D&D hardcore. Greu de digerat pentru unii, fantastic pentru alții, **The Witcher** este, cu siguranță, un RPG reușit.

2. Two Worlds (Punctaj PCG 84%)

Ținutul Antaloor este unul cu probleme, ca orice alt ținut fantasy care se respectă. Orcii și oamenii se află, de când e lumea, într-un conflict perpetuu pe care nimeni nu vrea să îl scape de sub control. Pe parcursul războiului, marele zeu orc Aziraal a fost prins și închis pe vecie într-un mormânt magic, pentru ca 300 de ani mai târziu, o expediție minieră de pitici să-i descopere acestuia locul de odihnă. Asemănător, din multe puncte de vedere, cu **Oblivion**, **Two Worlds** poate fi

introdus, fără vâselină, în categoria RPG-urilor "open world", adică te poți arunca cu capul înainte, plonjând ca un înotător profesionist direct în main story, fie să o ia, căținel, și să îndeplinească fiecare side quest posibil. Fără să existe limitări și echilibrări de niveluri la fel ca în **Oblivion**, va trebui totuși să îndeplinești destule misiuni pentru a fi sigur că Aziraal și cohorțele sale de amici supărați se vor întoarce acasă cu coada între picioare.



1. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer (Punctaj PCG 93%)

Neverwinter Nights 2 a fost un RPG poate mult prea controversat pentru ceea ce avea de oferit. Ce-i drept, multă lume s-a plâns de o sumedenie de bug-uri, de probleme legate de optimizare, în general, de faptul că jocul păpa cam multe resurse, pentru

ceea ce avea de oferit din punct de vedere al engine-ului. Cei de la Obsidian și-au învățat lecția, iar primul expansion apărut, **Mask of the Betrayer**, se bucură de o sumedenie de fix-uri. Ca să nu mai adăugăm o poveste excepțională, poate ceva mai sumbră, mai

"serioasă", niște personaje complexe, un univers exotic ce mai schimbă puțin fațeta clasică a unui RPG AD&D, precum și, nu în ultimul rând, rase noi, clase și clase de prestigiu noi. Per ansamblu, un expansion pack complet, un expansion în adevăratul sens

al cuvântului, care ne demonstrează că cei de la Obsidian constituie o echipă de profesioniști. RPG-ul anului 2007, fără doar și poate.

Grupaj realizat de
Doom'nezeu
paul@pcgames.ro

Anul de jocuri 2007: MMORPG

Era supremației jocurilor singleplayer se pare că a trecut de mult. Lumea nu mai este, în prezent, interesată doar de o poveste fascinantă, care să te țină în priză pe tot parcursul unui joc și care să înlocuiască cu succes distracțiile colaterale oferite de o partidă multiplayer, ci preferă, se pare, compania virtuală a altor indivizi de aceeași teapă, în detrimentul unor pixeli controlați, mai mult sau mai puțin stângaci, de către AI. **Jucătorii avizați reușesc, totuși, să găsească un echilibru între timpul petrecut, de cele mai multe ori, în mod haotic, pe coclaurile universurilor fantastice în care, probabil, se regăsesc, și cel petrecut fie departe de radiațiile monitorului, fie în compania unei solde campanii singleplayer. Alții, nu sunt la fel de fericiți. Cert este că MMO-ul este genul "la modă", drept pentru care, iată, trebuie să îl tratăm ca atare.**

4. Guild Wars: Eye of the North (Punctaj PCG: 80%)

Guild Wars este considerat de cea mai mare parte a presei de specialitate ca fiind un fel de concurent "direct" al mult mai comercializatului World of Warcraft. Ce-i drept, e drept, echipa din spatele său are ceva experiență atunci când vine vorba de producția unui MMORPG, iar jocul în sine este unul plăcut, arătos, însă conceptual diferit de oaia de muls a celor de la Blizzard, atât la capitolul sistem de plată, cât și atunci când vine

vorba despre interacțiunea cu environment-ul, sau interacțiunea PvP. Eye of the North este ultimul expansion pe care NCSoft îl aruncă pe piață. De fapt, tehnic vorbind, este primul, deoarece atât Factions, cât și Nightfall, au fost stand-alone-uri. GWEN este special gândit pentru personajele care au atins pragul fatidic al level-ului 20, introducând noi skill-uri, noi dungeon-uri... eh, știți voi, tot ceea ce trebuie pentru ca fanii să nu plece.



3. Tabula Rasa (Punctaj PCG: 81%)

Suntem poate mult prea obișnuiți să vedem în MMO-uri numai elfi, elfițe, pitici și magii fantastice, drept pentru care, atunci când un titlu precum Tabula Rasa apare pe piață, unii strâmbă din nas pentru că au fost scoși din universurile lor medievale, iar alții îl privesc, cu curiozitate. Tabula Rasa este un joc online în care orcii sunt înlocuiți cu tot soiul de extraterestri, săbiile cu chain guns, iar relic-urile

misterioase de prin criptele lichurilor cu artefacte de sorginte necunoscută. Beneficiind de un sistem de combat interesant, orientat mai mult spre un stil action, titlul de față oferea un ciudat stil de advancement à la Battlefield, care aduce, dacă vreți, o picătură două de originalitate. Nimic revoluționar, nimic fantastic, însă suficient pentru a lua o pauză de la eternul grinding și pentru a încerca, măcar un pic, ceva nou.





2. World of Warcraft: The Burning Crusade (Punctaj PCG: 88%)

După ce adunase deja milioane de utilizatori la foarte puțin timp de la lansare, era cât se poate de evident că **World of Warcraft** se va trezi, mai devreme sau mai târziu cu cel puțin un expansion pack.

Chiar dacă, la început, Blizzard tăcea mâlc, refuzând să comenteze orice zvonuri legate de acest lucru, ba chiar mai mult, negând, uneori, cu jumătate de gură, faptul că lucrează la vreun add-on, iată că **Burning Crusade**

a apărut la începutul acestui an pe piață.

Și, după cum era de așteptat, a spart toate topurile de vânzări ludice existente, fiind comercializat mai ceva decât pita caldă. Prin introducerea unui continent nou

(precum și a controversatelor noi rase), Blizzard a reușit să extindă nișel orizonturile jucătorilor, oferindu-le ceva de făcut, cel puțin până ce **Wrath of the Lich King** iese pe piață.

1. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (Punctaj PCG: 89%)

Este foarte greu, nu, este de-a dreptul imposibil ca, odată ce ai pus mâna pe o licență cum este Lord of the Rings, să o dai în bară.

Cei de la Turbine au știut lucrul acesta, și iată că MMO-ul lor bazat pe universul Tolkien a

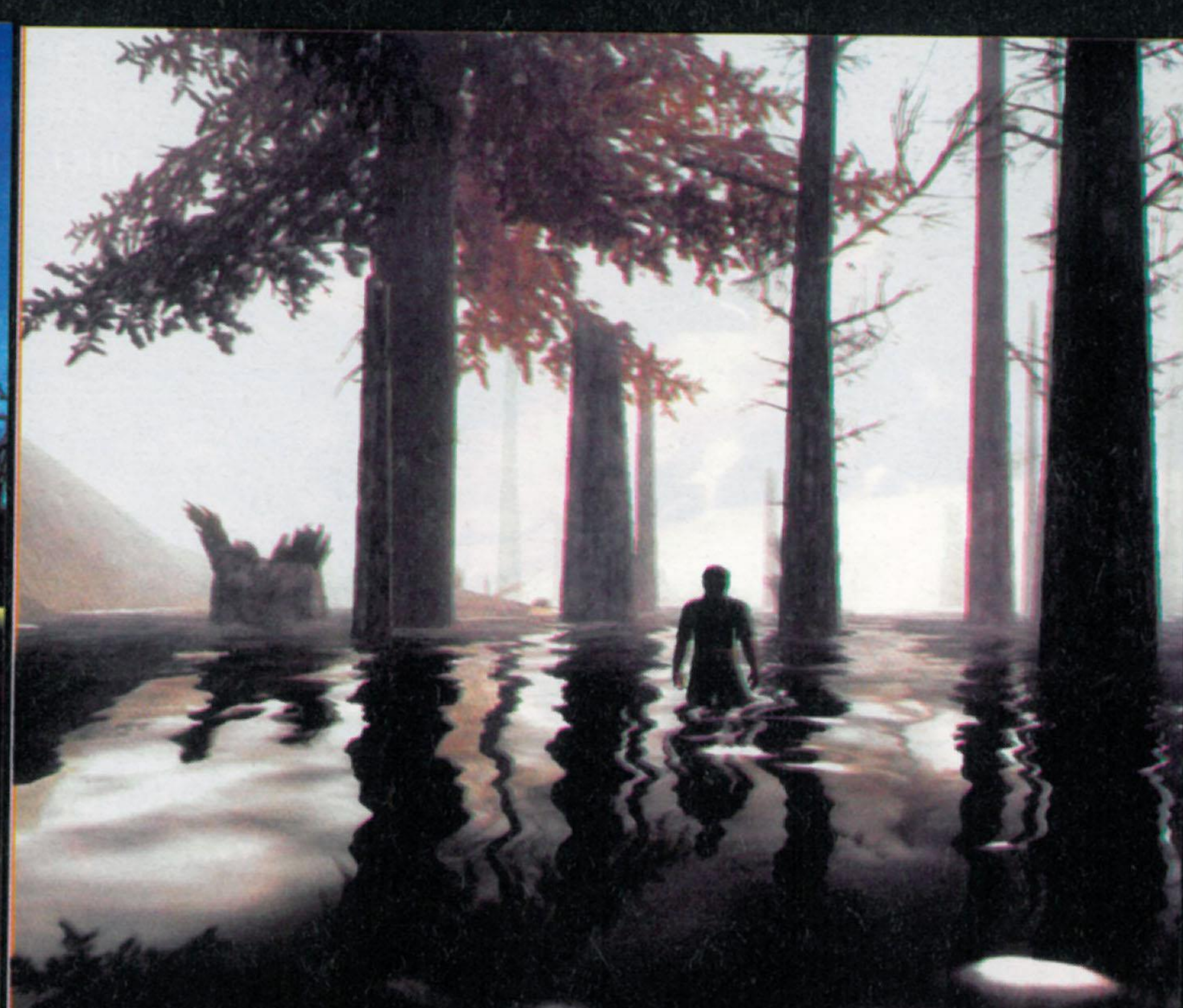
fost o surpriză cum nu se poate mai plăcută, pentru toată lumea.

Un titlu extrem de accesibil, foarte ușor de învățat, **LotRO** oferă cam tot ceea ce oferă un joc online care se respectă: univers imersiv, o serie de personaje dife-

rite, fiecare cu abilitățile, avantajele sau dezavantajele sale, un o abordare interesantă a sistemului de PvP prin introducerea Monster Play-ului, precum și o sumedenie de questuri story related, ce oferă atât recompense pe

măsură, cât și posibilitatea de a înțelege, în fiecare detaliu, povestea ce se țese în jurul personajului tău.

Grupaj realizat de
Doom'nezeu
paul@pcgames.ro



Anul de jocuri 2007: Sport/Curse/Sim



4. Virtua Tennis 3 (Punctaj PCG 84%)

A trebuit să așteptăm mulți ani până ce Sega să ne învrednicească cu cea de-a treia parte a lui **Virtua Tennis**, dar așteptarea a meritat.

Plasându-se la jumătatea drumului între arcade și simulator, **Virtua Tennis 3** continuă să crească prestigiul seriei propunând un nivel de calitate ridicat, atât sub

aspect vizual cât și de gameplay. Cele câteva defecte ale sale nu sunt un obstacol în plăcerea pe care ne-o oferă jocul, **Virtua Tennis 3** fiind fără îndoială unul

dintre rarele titluri ale genului care să acumuleze unanimitatea jucătorilor.

3. Colin McRae: DIRT (Punctaj PCG 87%)

După câțiva ani de absență, **Colin McRae** joacă cu **DIRT** cartea diversității. Raliu tradițional pentru unii, off-road pentru alții, orice fan al jocurilor de curse își poate găsi fericirea în acest nou

episod, care reînnoiește interesul față saga. Din păcate, Colin nu mai este printre noi, fiind victima unui accident aviatic. Jocurile care-i poartă numele vor dăinui însă. Dacă gameplay-ul lui **DIRT**

este accesibil și ușor de stăpânit, pilotarea foarte arcade nu va plăcea unora. Lipsa senzațiilor tari, dublată de un copilot zgărcit cu exactitatea și un mod multi-player cam sec, își cer tributul.

Colin McRae DIRT a captat însă atenția publicului său țintă, disperat după un joc de raliu Nex-Gen de calitate. Ei bine, se pare că l-au găsit!



2. Sega Rally (Punctaj PCG 89%)

Nostalgicii nu pot să ignore că **Sega Rally** are iz de remake al primelor ture de pistă ale seriei, pe Saturn, în îndepărtatul 1996. Arcade de voie, aproape la fel de "alunecos" ca un **Ridge Racer**, dar cu un alt stil, **Sega Rally** se distinge prin engine-ul fizic original care ține cont de

deformarea pistei în ritmul trecerii mașinilor. Este recomandat fanilor schimbărilor de viteze, recuperărilor de timp spectaculoase și caroseriilor murdare.



1. Test Drive Unlimited (Punctaj PCG 90%)

Un joc de curse diferit de altele, asta e prima impresie pe care ți-o lasă **Test Drive Unlimited**. Singularitatea asta ia naștere atât din sincretismul excelentelor moduri singleplayer și multiplayer, cât și din libertatea totală oferită jucătorului într-un cadru agreabil și dintre cele mai realiste. Spuneam că este diferit de alte jocuri pentru că termină

cu comportamentul deloc realist al automobiliștilor și mai ales cu lipsa damage-ului la mașină, cu condițiile meteo și cu ciclul zi/noapte.

Atmosfera întregului joc își merită toți banii! **Test Drive Unlimited** conține însă o plastică și licențe atractive, o durată de viață colosală și o pilotare intuitivă.

Simulator

Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific (Punctaj PCG 89%)

Cu **Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific**, Ubisoft România a transpus în cel mai bun mod posibil acțiunea intensă și atmosfera jocului de origine în Oceanul Pacific, cu un challenge destul de diferit și cu misiuni mai variate.

Dacă regăsim cu bucurie durerile de cap legate de calculul

trajectoriilor, perioadele de stres în fața unei nave de război și lungile, foarte lungile traversări punctate de alarme false, putem spune că jucătorii debutanți au toate șansele să-și prindă urechile încă de la primele clicuri.

La urma urmei, asta a fost **Silent Hunter** dintotdeauna: un

simulator de submarine care, ca orice simulator ce se respectă nu face cadouri nimănui.

Ca să-i stăpânești mecanismele complexe trebuie să fii motivat și răbdător, altfel îți pierzi vremea.

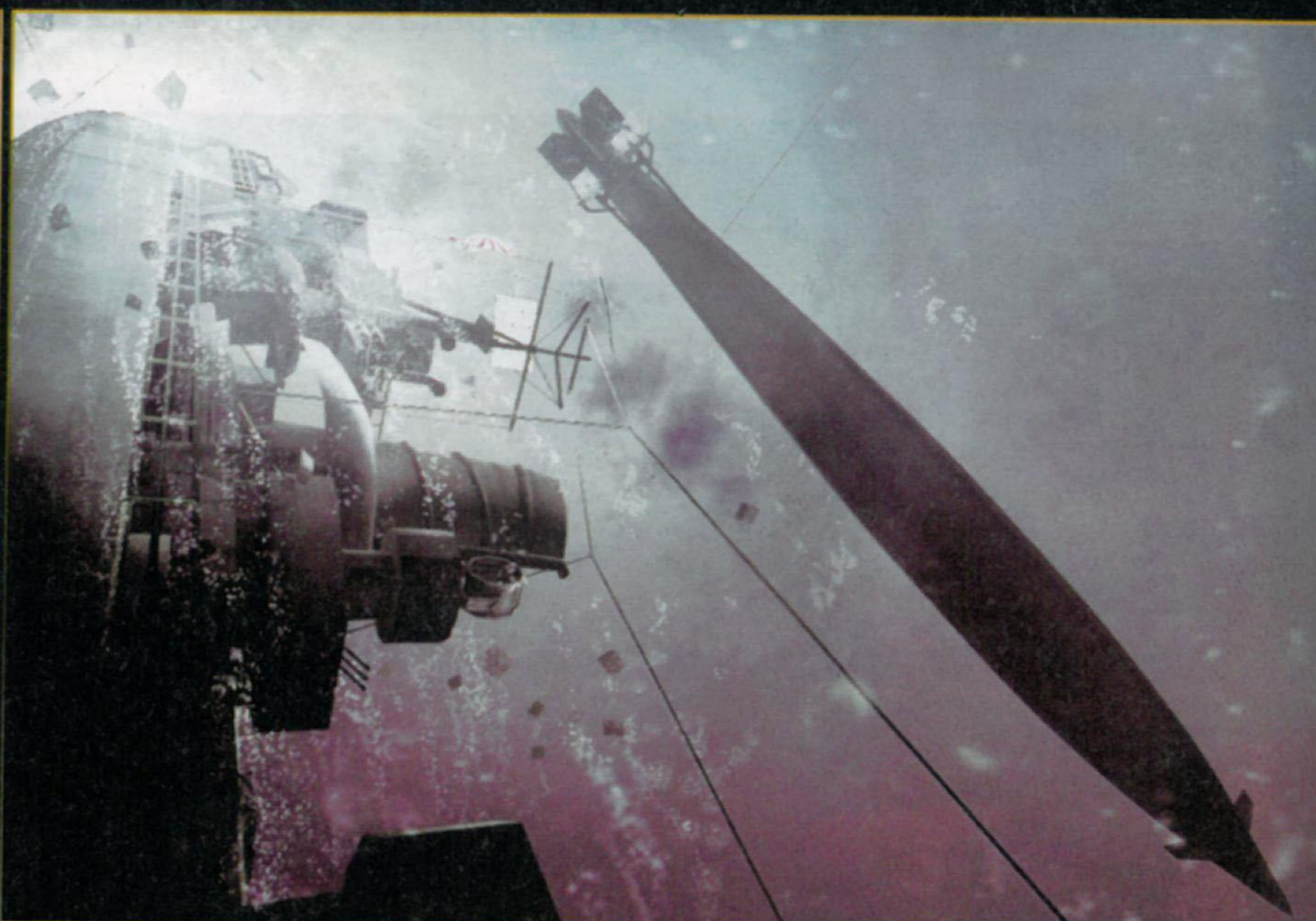
Data fiind calitatea ridicată a jocului și numărul colosal de ore pe care îl poți petrece imersat în

el, vi-l recomandăm cu toată căldura.

Grupaj realizat de

Dr. Lamer

cipri@pcgames.ro



Un altfel de topuri: 2007

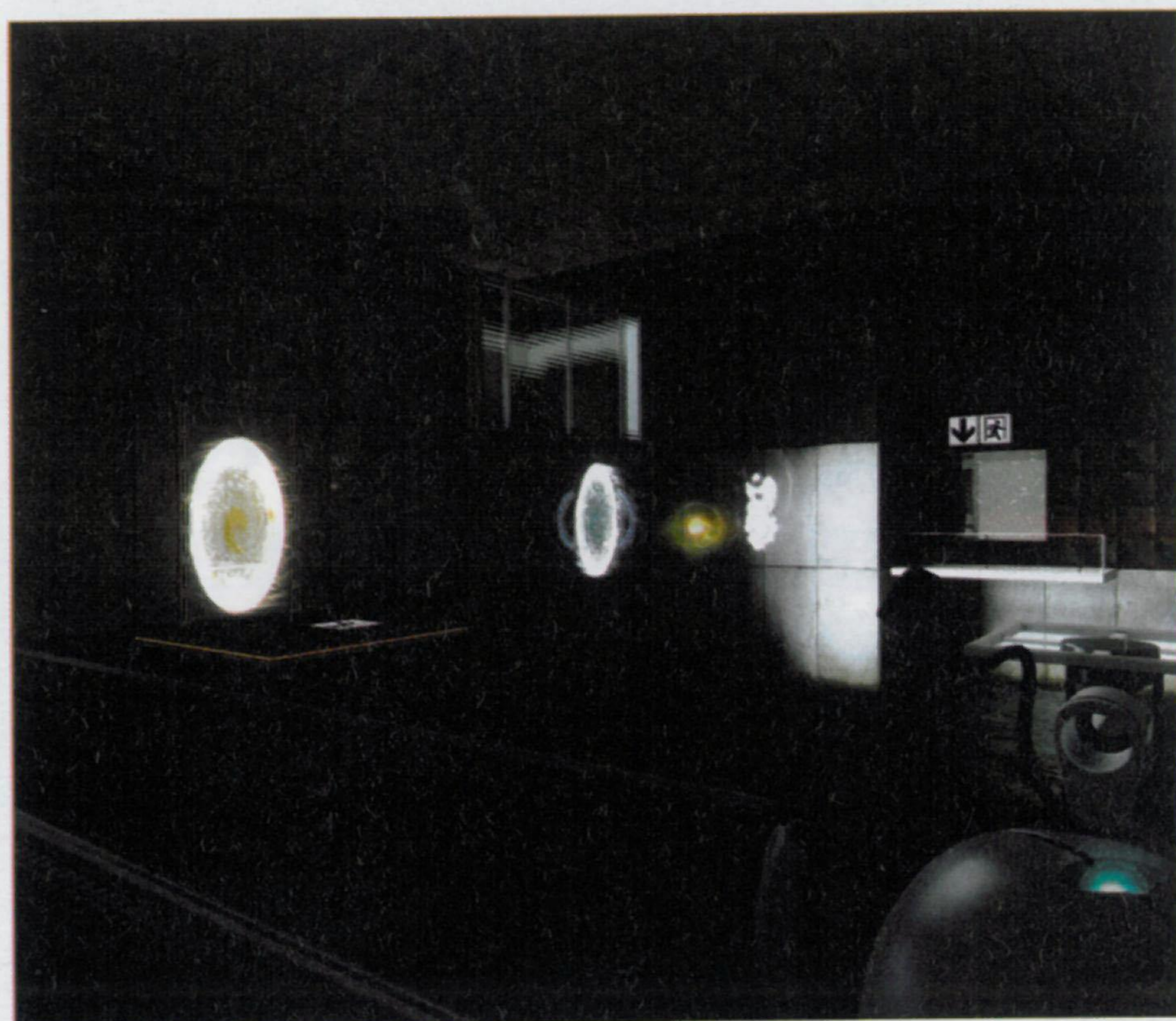
Most Original Game 2007

Portal

Un joc incredibil. Probabil ultima inovație pe care am văzut-o în ultimii ani de zile, **Portal** a fost anunțat ca un "proiect" ciudat care testa posibilitățile fizice ale engine-ului grafic. Și priviți ce a ieșit. Partea cea mai frumoasă e că a venit la "colet" cu restul de bunătați oferite de **The Orange Box**, drept pentru care orice fan avid de **Half-Life 2** putea să se bucure de el, aproximativ pe gratis. Chiar dacă nu oferă prea multe ore de joc, este o experiență deosebită

pentru oricine - sumedenia de posibilități pe care le oferă, plus faptul că îți pune roțile din jurul cerebelului în mișcare, îl fac mai degrabă un puzzle game greoi pentru cei care nu au chef să mai și gândească, uneori.

E simplu - deschizi portalul, intri, te trezești în altă parte, de multe ori acolo unde nu te aștepti - ce mai, un joc cu adevărat amuzant. Mai ales cu câteva beri la bord.



Best Multiplayer Game 2007

Team Fortress 2

Se pare că vremea în care **Unreal Tournament** bătea, cu o lejeritate oarecum sufocantă, orice altă competiție în cursa pentru cel mai bun joc multiplayer, a cam trecut. Din păcate. Sistemul folosit de Epic a obosit nițel, iar

jucătorii au început să-și caute alinarea pe alte coclauri, fie în universuri ceva mai tactice, precum cel oferit de **Battlefield**, fie în porcării de prin cluburile de net, a.k.a. **Counter-Strike**. Orcum, ideea e că piața se schimbă odată

cu gusturile. Ei bine, iată că avem parte și de surprize plăcute, de această dată fiind vorba de **Team Fortress 2**. Un joc ce poate intra, lejer, în categoria "**Duke Nukem Forever**" atunci când vine vorba de termenul de lansare, TF2 oferă

un multiplayer DISTRACTIV. Și asta e tot ceea ce contează. Nu tu stres, nu tu fire albe de păr, ci doar distracție 100%.



Worst Game 2007

Soldier of Fortune 3: Payback

Cu melancolie îmi aduc aminte de vremurile în care franciza **Soldier of Fortune** făcea furori. Și încă ce furori... Probabil unul dintre primele, dacă nu primul, titlu ludic în care violența era pusă la loc de cinste. Violența explicită și în niciun caz gratuită, așa cum o vedem în titluri precum **Manhunt** sau **San Andreas**. Puteai dezmembra, cu o împușcătură precisă, orice parte a corpului adversarilor,



sângele țâșnea ca o fântână arteziană la fiecare pas... plus o acțiune frenetică, ce te ținea mereu în priză. Pe scurt, a fost o serie reușită în materie de FPS. Dar iată că e timpul ca producătorii să strice totul - **Payback** s-a dovedit a fi una dintre cele mai mari porcări inventate de om de la plasturele cu nicotină încoace. Joc "de buget", chipurile, acesta se bucură de un AI imbecil, de o grămadă de cenzuri, plus un gameplay care numai de **Soldier of Fortune** nu amintește. Păcat, dom'le, păcat.



Most Addictive Game 2007

World of Warcraft: Burning Crusade

Și iaca, revenim pe plaiurile MMO-urilor. Și unde altundeva să parcăm mașina, decât în ograda celor de la Blizzard? Că ne place, că nu ne place, expansionul lui **World of Warcraft** este pe departe cel mai adictiv joc al anului trecut, iar dacă extrapolăm nițel, aș îndrăzni să spun că este cel mai adictiv din toate timpurile. Oamenii mor (la propriu) jucând-ul, își pierd slujbe, familii, lasă dracului viața socială și se țin-

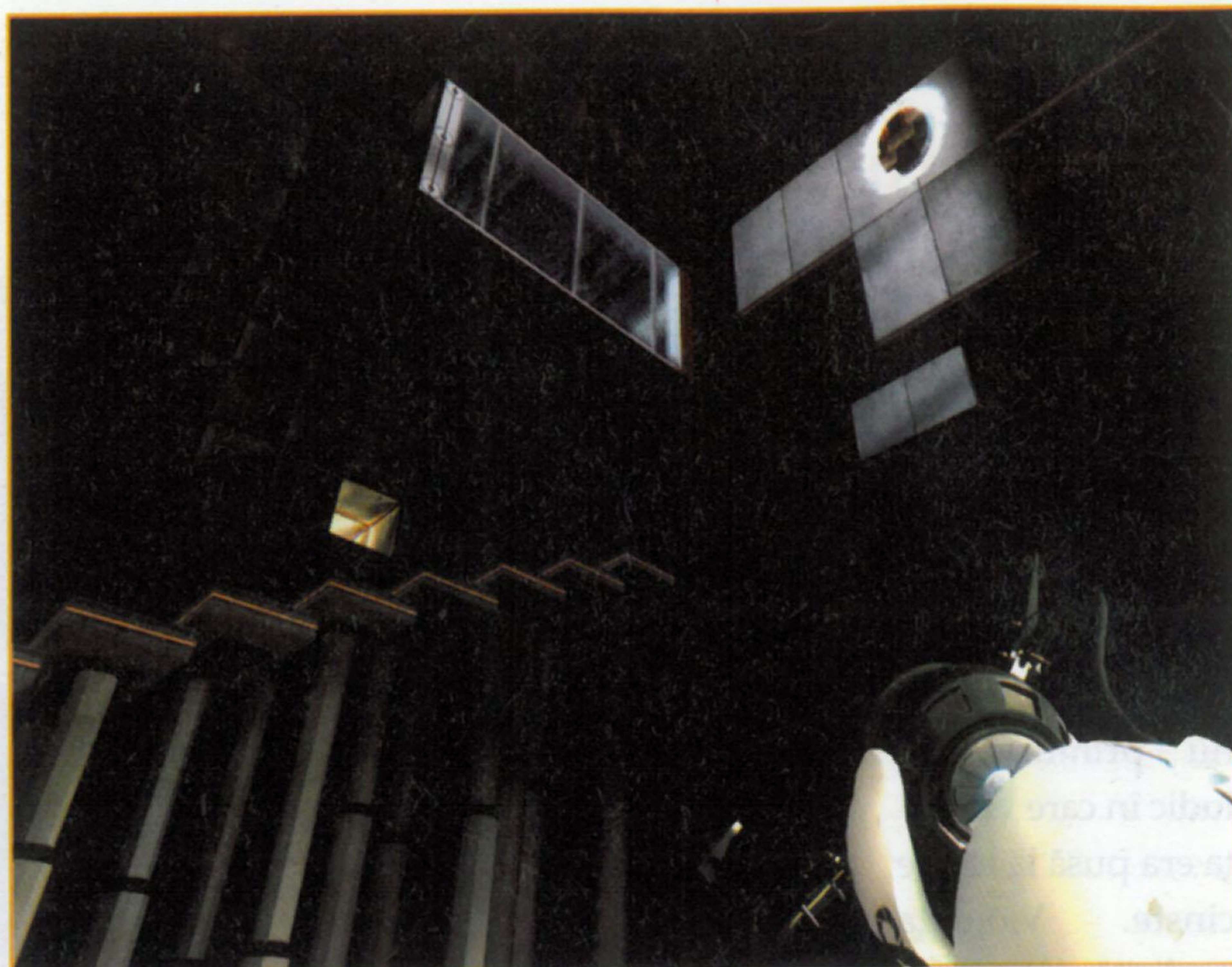
tuiesc ca legumele în fotoliu, vis a vis de monitor. Nu de alta, dar în seara asta avem raid... Este drept, adictivitatea nu e dată doar de joc, ci și de persoana care îl joacă. De slăbiciunea acestuia pentru vicii, pentru că, de ce să nu recunoaștem, încet încet, pentru multă lume, **WoW** se transformă în viciu. Combinați-l cu alcool și tunun și iată, rețeta perfectă pentru a te rupe de lume.

Surpriza 2007

Portal

Din nou, **Portal**. Joc original? Da. Surpriza plăcută a anului 2007? Cu siguranță. În cadrul profesiei noastre redacții, nimic nu ne-a surprins mai mult decât apariția acestui titlu. Ei bine, aproape nimic, faptul că eu m-am vopsit roz în cap a fost, probabil, adevărata surpriză a lui 2007, singurul motiv pentru care nu a intrat în acest top este că... m-am vopsit în 2008. Însă intenția era, de mult timp. Jocurile bune, sau cel puțin, cele care se anunță a fi

bune, nu sunt nici de fel o surpriză. Poate doar una neplăcută, așa cum a fost, de exemplu, **Jericho**. Însă când citeam, cu nesaț, detaliile pe care producătorii ni le ofereau despre **Portal**, rămâneam de fiecare dată blocați, cu un "așa ceva nu se poate" pe buze. Ei bine, iată că se poate. **Portal** a apărut, este bun, este miez, iar noi sperăm ca tot mai multe jocuri asemănătoare să ne bucure eterna tinerețe ludică.

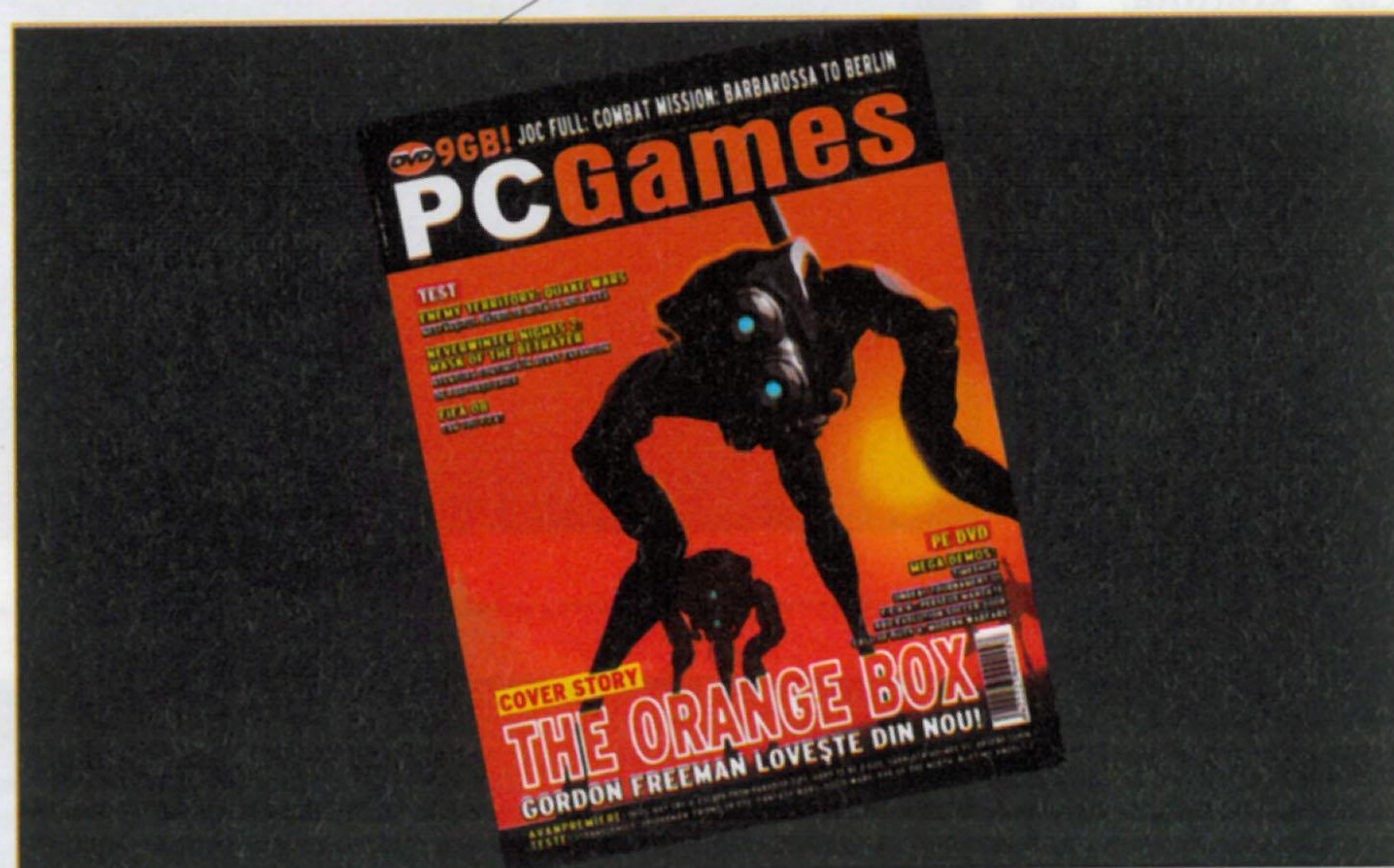


Ce mai urâtă cutie

Half-Life 2: The Orange Box

Toată lumea s-a pus de acord că nu trebuie să te ghidezi după oribila cutie a lui **The Orange Box** la achiziționarea pachetului. A fost poate cea mai neașteptată

"mutare" din partea Valve Software... ei care-o scoteau până acum pe tanti Alyx Vance la înaintare!



Cea mai urâtă copertă de revistă de gaming PC Games nr. 85 (noiembrie 2007)

Nu știu dacă mai are rost să comentăm această apariție portocalie în prag de noiembrie.

Deh, maică, se mai întâmplă și monstruoziții din astea.

Best sound

Bioshock

În joc sunt utilizate inteligente diferite efecte sonore, care contribuie în manieră determinantă la redarea atmosferei lumii submarine aflată în pragul degradării și populată de creaturi ostile. Ești tot timpul însoțit de sunete neliniștitoare, misterioase, picături de apă sau șoapte nedefinite care par să vină taman din adâncurile oceanului. Sunetele scoase

de Big Daddys sunt sinistre: înfundate și profunde par să fie scoase de niște imensități de monștri marini. Nu mai vorbesc de strigătele Little Sisters, care îți sfâșie sufletul... toate sunetele jocului sunt lucrate cu o atenție maniacală pentru crearea unei lumi cu o atmosferă unică și de neuitat.

Best Music

Bioshock

O succesiune de acorduri geniale, așa aș caracteriza coloana sonoră a lui **Bioshock**, cu clasici ai genului jazzy-crooners ai anilor '40-50.

Este ceva cu totul neobișnuit într-un joc video.

Chiar dacă sunt absente mare parte din timpul petrecut în joc, muzicile sunt utilizate numai în anumite situații ca să sublinieze

momentele deosebite ale jocului.

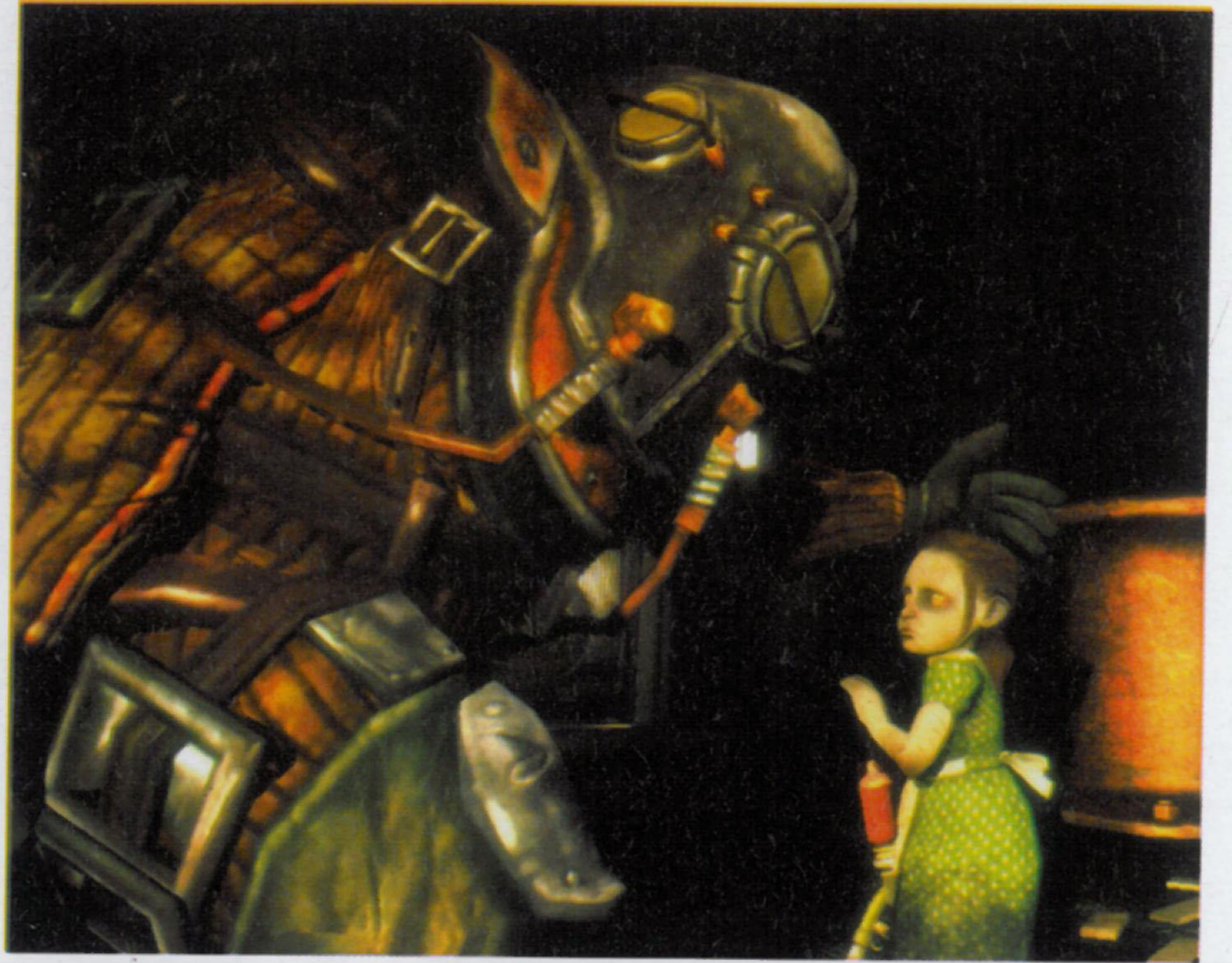
Păcat că responsabilii cu drepturile de autor au refuzat să cedeze melodia La vie en Rose a lui Edith Piaf celor de la Irrational Games... ce nebunie ar fi fost!

Best Atmosphere

Bioshock

Toată lumea, în special presa de specialitate (că, deh, e scopul ei în viață de a mângâia fiecare detaliu în parte) a apreciat **Bioshock**. Din mai multe motive. Unul dintre ele, probabil cel mai important, a fost atmosfera. Orașul subacvatic în sine, acel Rapture de care vorbește toată lumea, a impresionat, vizibil. Și, într-adevăr, este un peisaj fascinant. Modul în care a fost conceput, ideile geniale pe care designerii au reușit să le implementeze,

toate la un loc au creat o lume fantastică, extrem de reală, care pur și simplu uimește. Jucătorul "de rând" percepe acest lucru involuntar, ca pe ceva de facto, însă noi, cei care suntem obligați să privim toate aspectele unui joc, am remarcat o spectaculozitate de nedescris, în această simplitate oferită de un oraș, pe jumătate paradis, pe jumătate infern, plasat tehnologic cu sute de ani înainte de timpul său.



Jocu' care se încoardă în 2007

Call of Duty 4

După cum spunea și fratele Ciprian, "ce mama dracului (limbaj teologic de Vatican), **Bioshock** ia atâtea premii și **Call of Duty 4** numai unul?" A fost musai să inventăm o rubrică nouă, pentru cel mai "nervos" gameplay. Așa, să fie. Și dacă privim retrospectiv, cu siguranță **CoD 4** merită acest titlu. Pentru cele doar câteva ore de joc pe care le oferă, shooter-ul celor de la Infinity Ward este cu siguranță un consumator de resurse mai ceva decât cea mai titrată prostituată din Cartierul Roșu

(Amsterdam, pentru cei cărora le place singurătatea). Adversari la tot pasul, adversari supărați, care sar pe tine ca scaieții... O atmosferă, și la propriu, și la figurat, explozivă, este ceva de-a dreptul incredibil. După doar o oră de joc, mâna îți tremură pe mouse ca cea a unui bolnav de Parkinson, iar mie, personal, nu mi s-a mai întâmplat așa ceva de la primele partide de **Painkiller** în multiplayer. Mă rog, a mai tremurat ea, săraca, dar din cu totul alte motive.



Cel mai cineatografic joc al anului 2007

BAFTA, Palme d'Or, Oscarul, Globul de aur, Zmeura de aur, (asta din urmă e pentru cei care au vocația înfrângerii sau pe cea a victoriei negative, concept pe care n-am vreme să vi-l explic acum), o superbă înșiruire de trofee care nu se regăsesc cu toatele în vitrina niciunui reprezentant al celei de-a șaptea arte. E greu să le reunești pe toate, chiar și într-o viață de om însă vă spun sincer că am simțit că le-aș merita pe toate (mai puțin Zmeura, fie) când am terminat de parcurs **Call of Duty**

4. Am jucat în cel mai tare film fără Chuck Norris care nu s-a făcut vreodată, am murit și am reînviat, am călcat pe mine (nu pe mine noi, pe mine ele, armele), am fost magistrali, iar viziunea regizorală ni s-a părut la fel de bună ca cea a lui Oliver Stone în Platoon. Exagerăm? De parcă ne-ar interesa! **CoD4** e jocul anului trecut și noi l-am jucat!

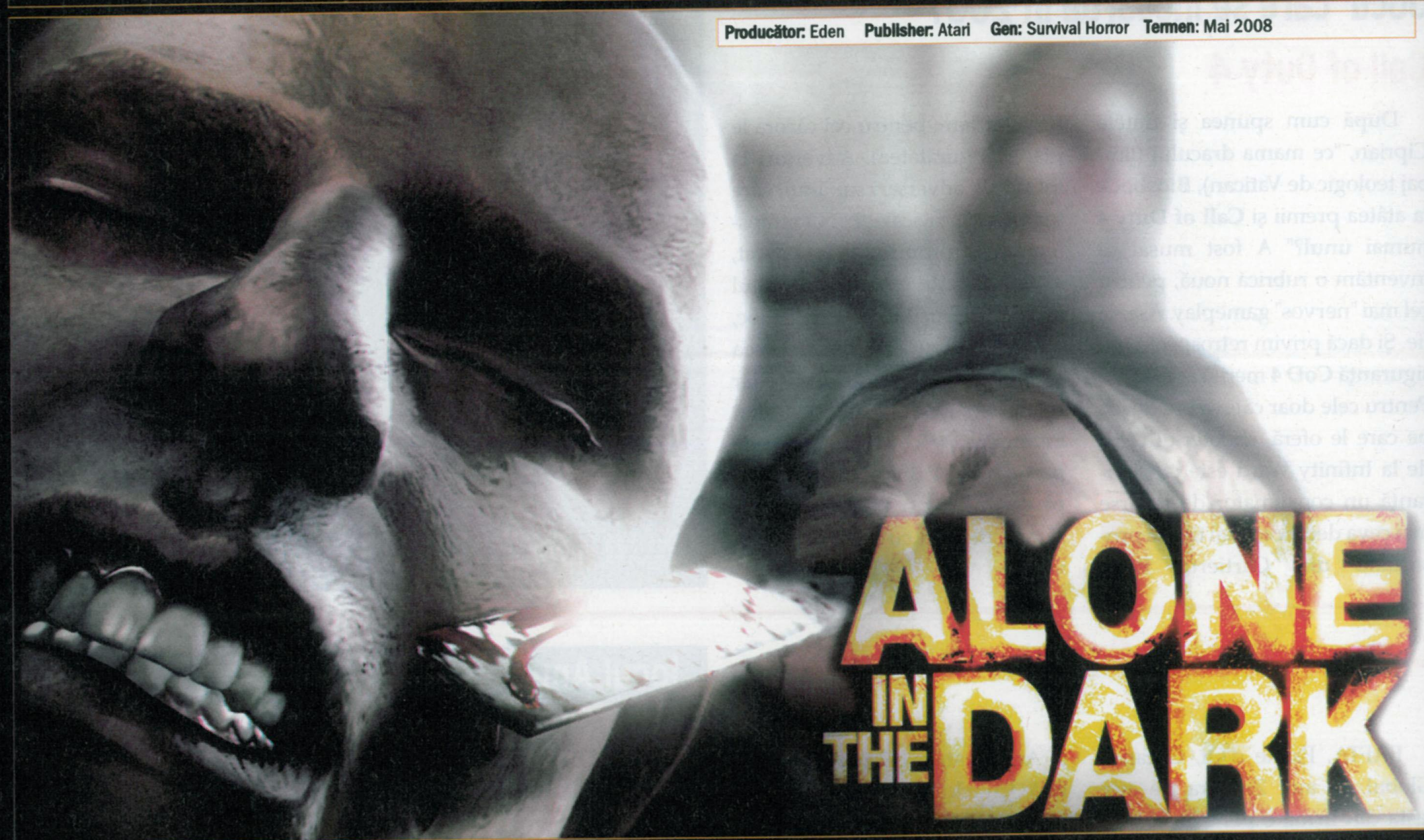
Grupaj realizat de
Doom'nezeu & Dr. Lamer

Jocul Anului 2007

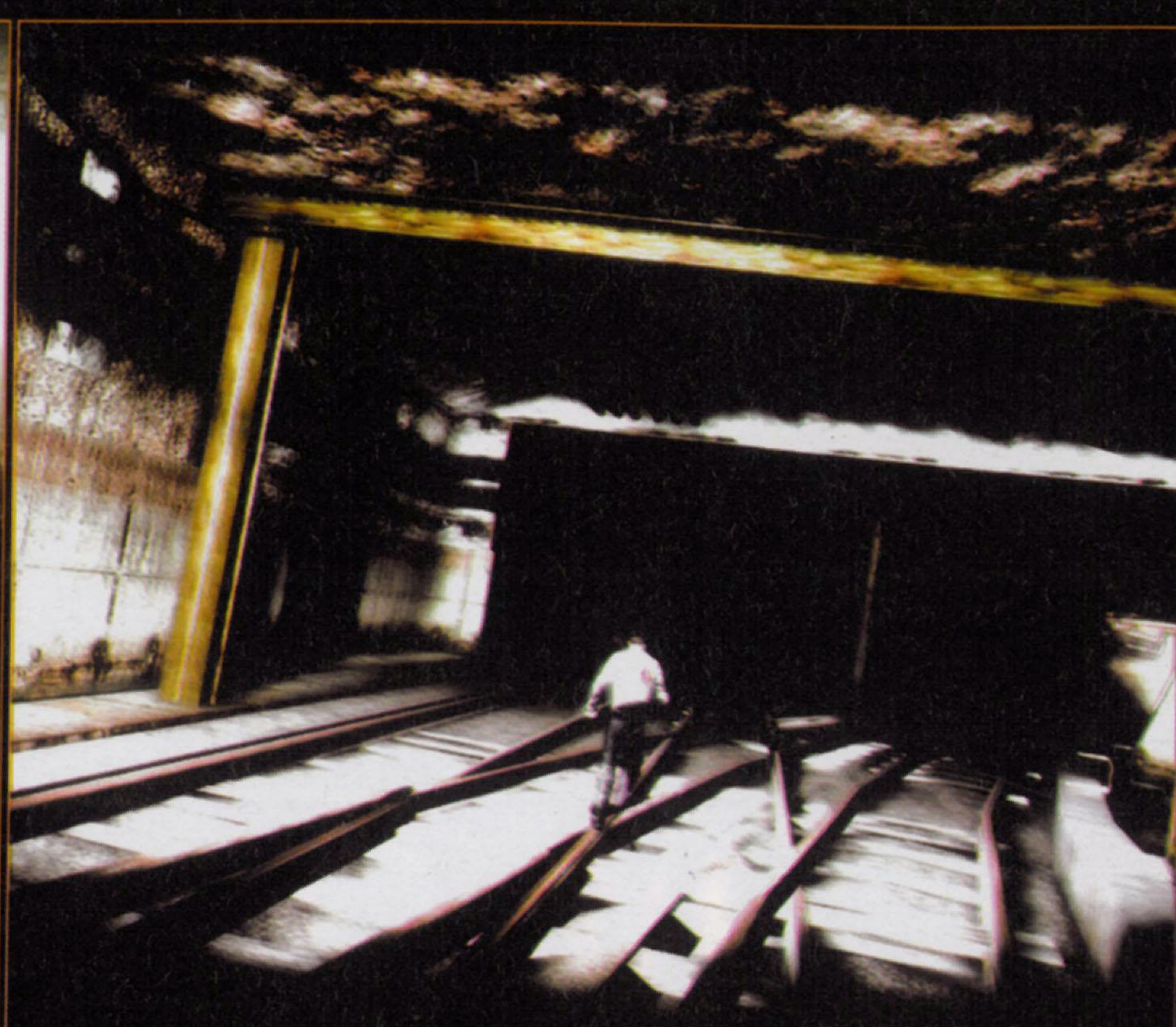
1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. Bioshock
3. Supreme Commander
4. The Orange Box
5. Crysis
6. Neverwinter Nights: Mask of the Betrayer
7. Unreal Tournament III
8. The Witcher
9. Gears of War
10. Command&Conquer: Tiberium Wars



Producător: Eden Publisher: Atari Gen: Survival Horror Termen: Mai 2008



Fără prea multe discuții și baliverne, știm cu toții că una dintre cele mai cunoscute și mai apreciate francize survival horror (alături de Resident Evil, cea care a popularizat, practit, termenul, prin intermediul unor operațiuni fabuloase de marketing), este **Alone in the Dark**. După numeroase titluri și succese, cei de la Atari au decis să treacă la "generația următoare" și să scoată pe piață un nou titlu din serie, de această dată optimizat atât pentru PC, cât și pentru consolele next-gen.



☞ **CRED CĂ** a venit băiatul cu pizza.

NICAIERI NU E ca în stația de metrou ☞

Uite, Bau Bau!

Cei care, din varii motive, nu au auzit sau nu au apucat să joace vreun **Alone in the Dark**, își vor aminti poate de dezastruosul insucces al filmului omonim, lansat cu nonșalanță de celebrul și extrem de "apreciatul" regizor german, Uwe Boll. În film, un Christian Slater proaspăt ieșit din clinicile de dezalcolizare își încearcă o spectaculoasă revenire pe marile ecrane, revenire săpată, din nefericire, de un regizor prost, de un scenariu prost, precum și de o mână de actori

scoși de prin canale care probabil s-ar descurca mai bine ca spălători de geamuri la altitudine. Practic, acest film a fost ultimul contact pe care comunitatea, fie ea ludică, fie amatoare de film, l-a avut cu franciza... până acum. Atari nu este un publisher de ici de colo și, după cum bine știm, nu pune mâna chiar pe oricare patente. Se pare că nobilul lor scop de a readuce **Alone in the Dark** la standardele pe care le-a avut acum câțiva ani este pe drumul cel bun.

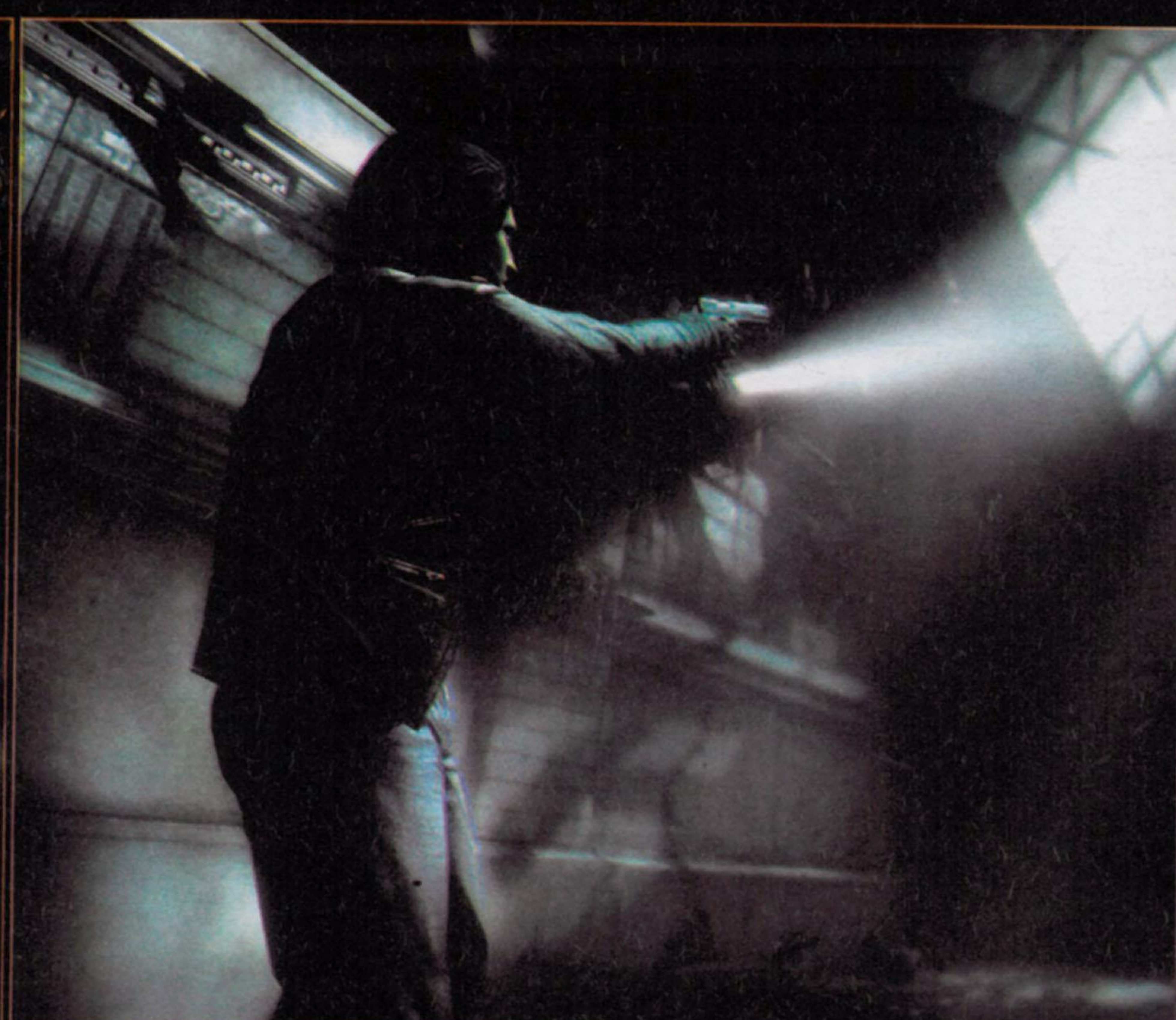
Jocul, respectând tradiția titlurilor anterioare, ne va băga

frumușel în șoșonii eroului Edward Carnby pe care, de această dată, îl vom întâlni în prezent spre deosebire de sumbrele momente în care nenorocosul individ hălăduia străzile morocănoase ale anilor 1920. Trezindu-se în mijlocul unui veritabil New York modern, îmbrăcat în haine contemporane și amintindu-și de viața sa trecută ca și cum s-ar fi întâmplat ieri, unul dintre scopurile jocului va fi acela de a afla cum naiba ai ajuns în această situație. Bineînțeles, pe lângă multe altele. Și, pentru a ne

demonstra exact ce poate jocul, cel puțin în actualul stadiu de dezvoltare, producătorii francezi de la Eden Studios au decis să ne prezinte un demo, chiar în mijlocul unui Games Convention burdușit de lume și de nenumărate perechi de ochi curioși.

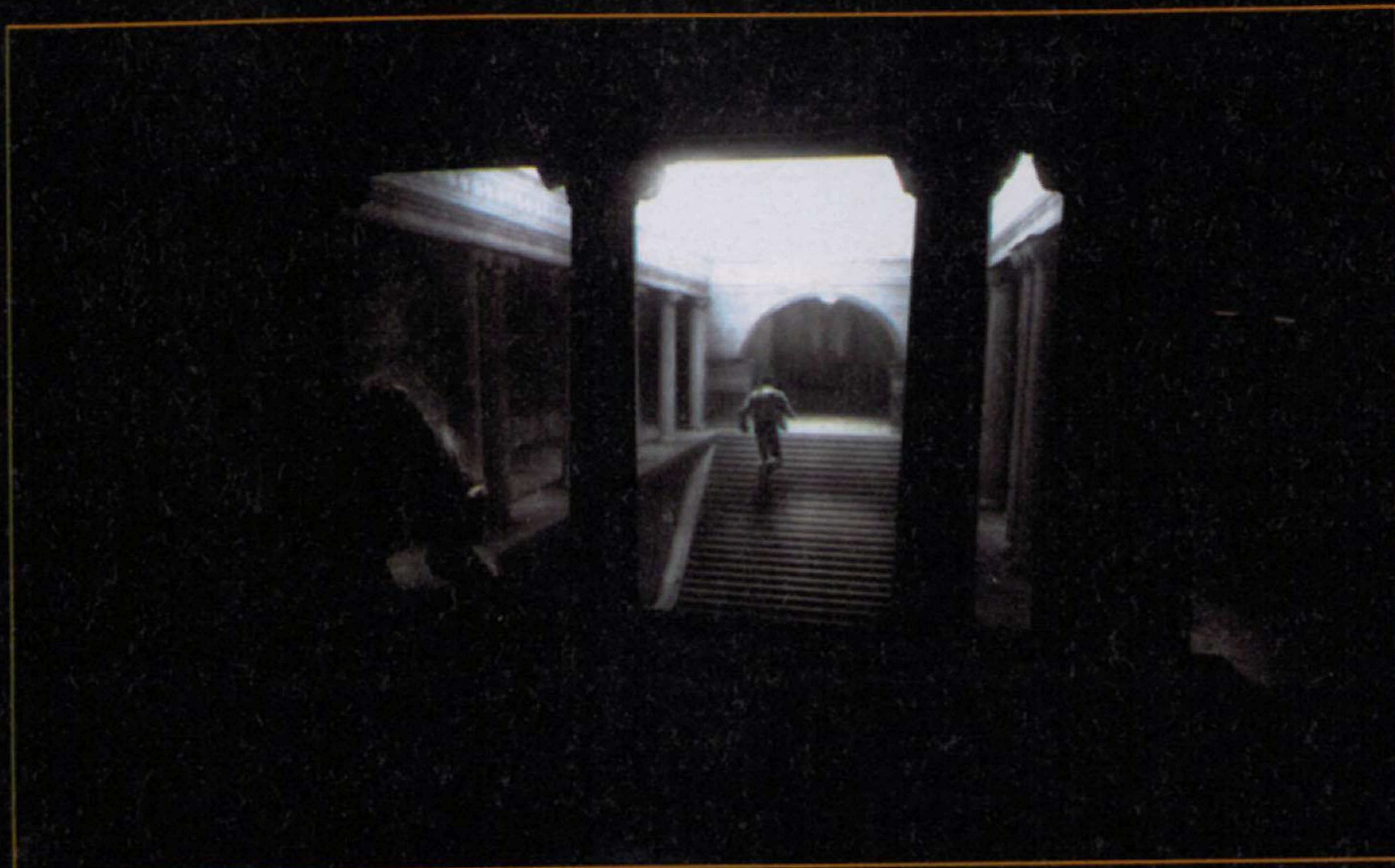
Horror next-gen

De la prima vedere, este clar că băieții țintesc undeva foarte sus. Pentru început, au încercat din răspuneri să facă tot mediul înconjurător, obiectele, item-urile, cât mai interactive cu putință. Primul



☞ **UN ASEMENEA APUS** de soare merită un moment de respiro

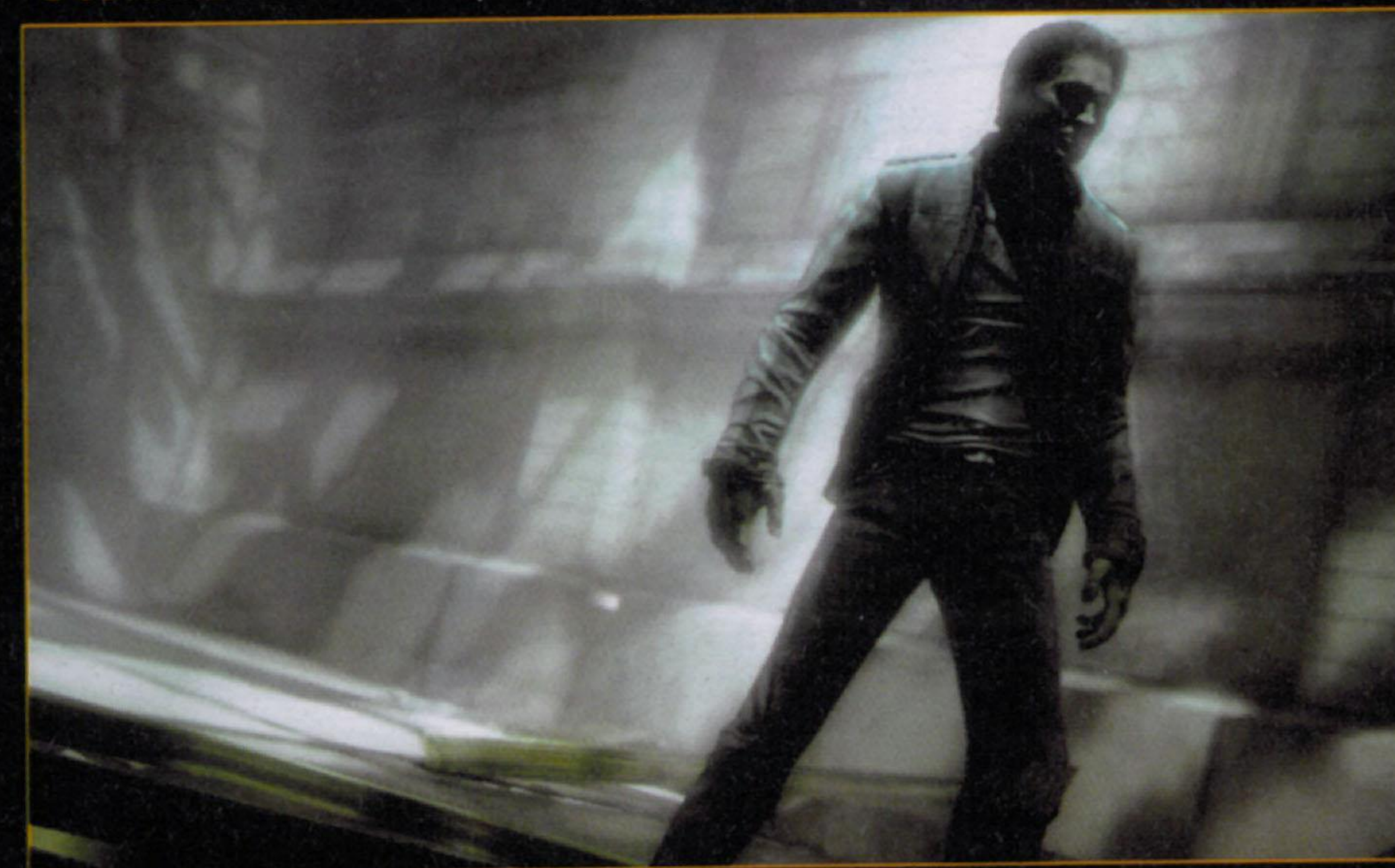
LA FIECARE COLȚIȘOR te paște primejdia... ☞



PARE LINIȘTE... aparențele înșeală.



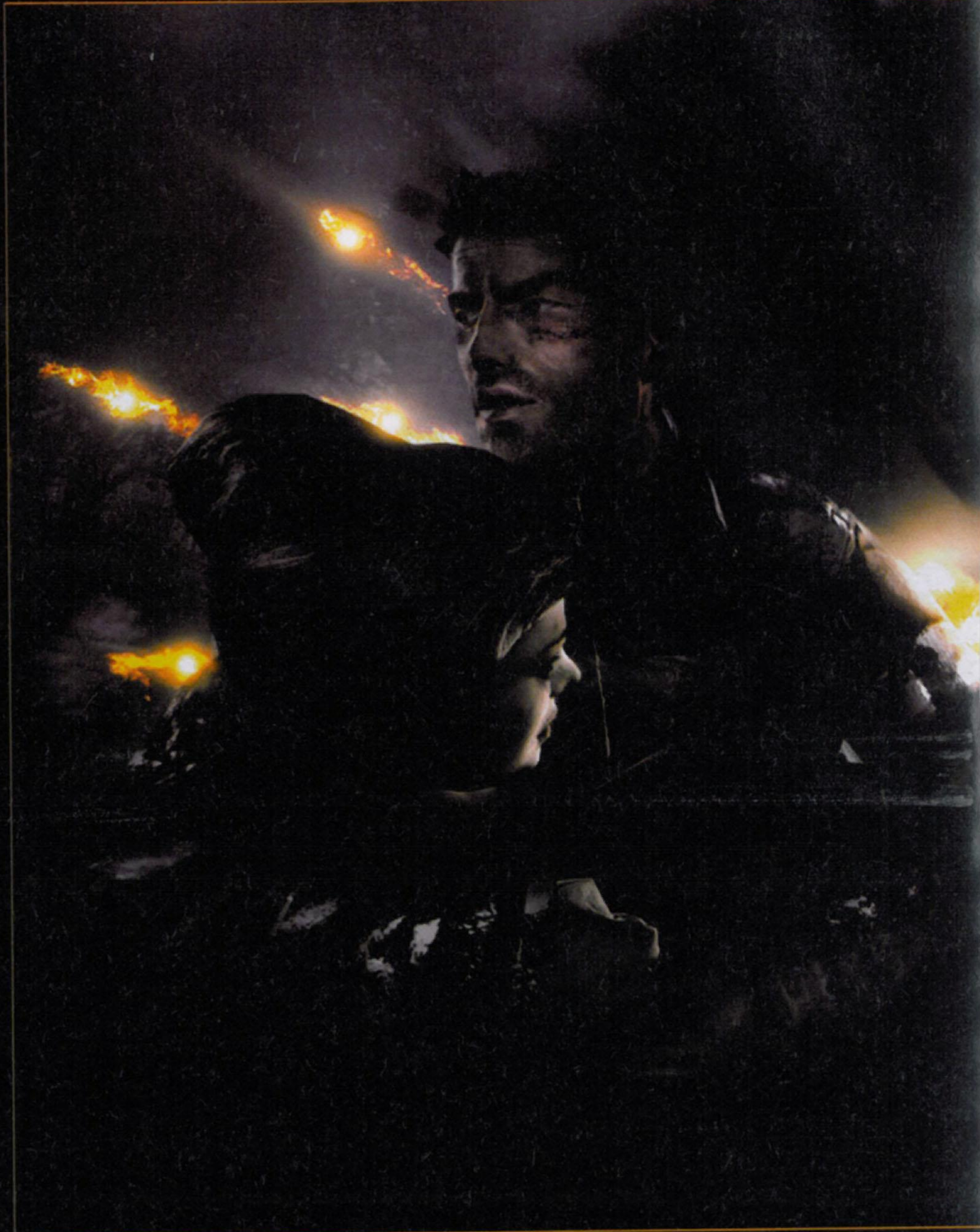
CU ATÂTEA EVENIMENTE picante în jur, nu te vei plictisi niciodată.



POZEZ PENTRU Playmate. Cu hainele pe mine, căci sunt pudic.



ÎNGER îngerașul meu...

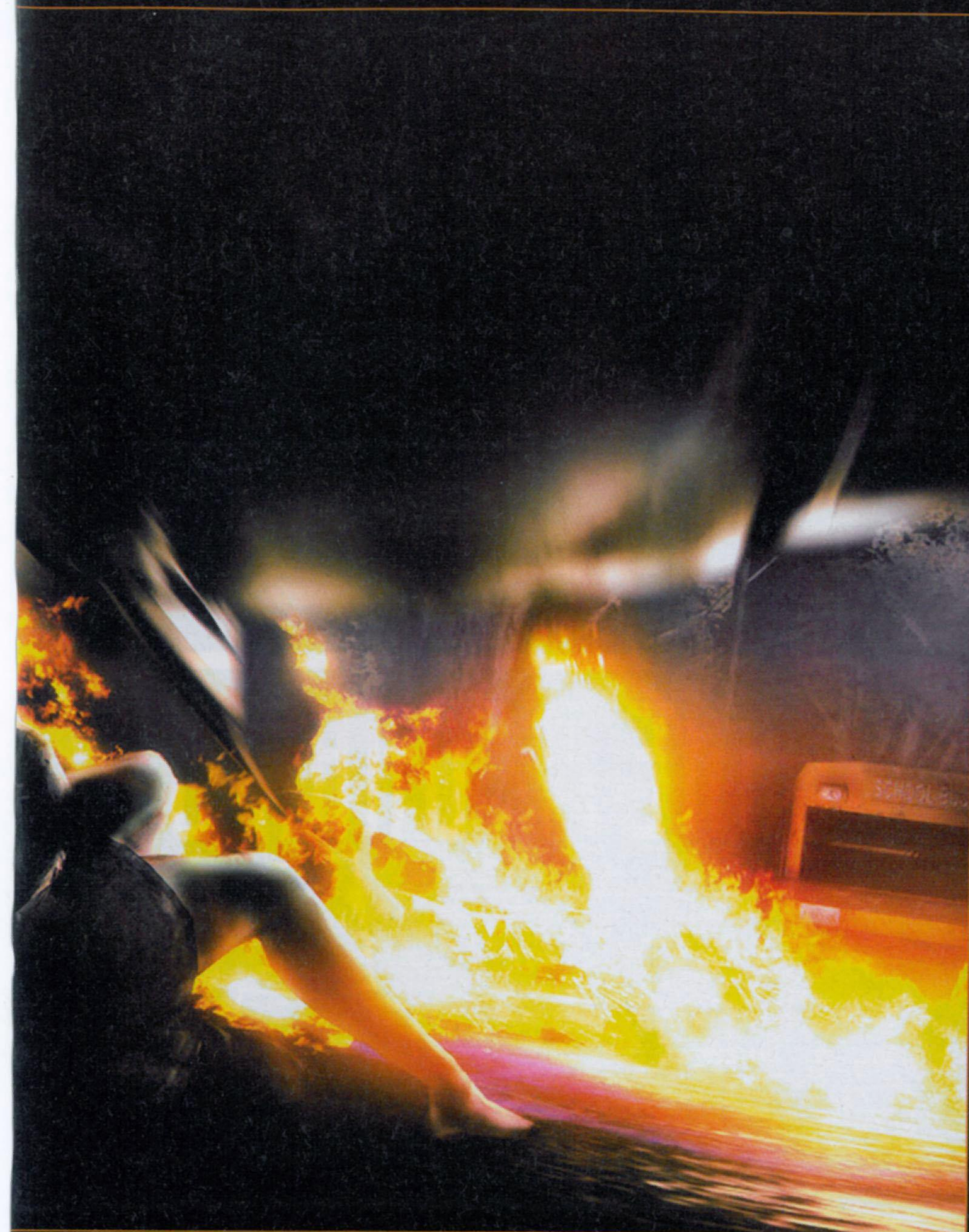


lucru pe care producătorii ni l-au prezentat a fost inventarul, la care avem acces prin intermediul unei animații extrem de simpatice, în care personajul își descheie jacheta și se holbează prelung în interiorul buzunarelor sale. Acestea sunt tixite cu tot soiul de obiecte, de la mici canistre de vopsele, chibrituri, adeziv, până la pungi cu sânge. Folosind tot soiul de combinații între aceste obiecte, jucătorul va putea manipula environment-ul în diverse feluri - par exemple, atunci când este prea întuneric, putem rupe o pereche de bețe luminoase (denumirea tehnică îmi scapă cu desăvârșire, probabil pentru că nu am făcut parte niciodată din mândrele forțe polițienești), pentru a fi siguri că nu vom călca în cine știe ce mizerie de câine. Sau le putem lega unul de celălalt prin intermediul benzii adezive, lipindu-le mai apoi pe tavan pentru a avea mâinile goale. Iar dacă piromanul

din tine își cere dreptul la replică, putem oricând folosi chibriturile și canistrelor de vopsea, pentru a crea un mic flame-thrower.

Interactiv...

Interacțiunea cu mediul înconjurător nu se încheie aici, nici pe departe, deoarece același principiu, al combinării obiectelor din inventar, se aplică și atunci când vine vorba de combat. Într-unul dintre exemplele prezentate la GC, producătorii ne-au făcut cunoștință cu niște inamici sub formă de păianjeni care erau atrași extrem de puternic de sânge, drept pentru care motoarele din căpățâni au început să funcționeze la putere maximă, reușind să pună cap la cap diverse strategii pentru a ne debarasa de ei. Un glonte inteligent plasat într-un cadavru din apropiere îți va oferi secunde bune pentru a-ți evalua șansele, deoarece creatura va tăbări, înfometată, asupra aces-



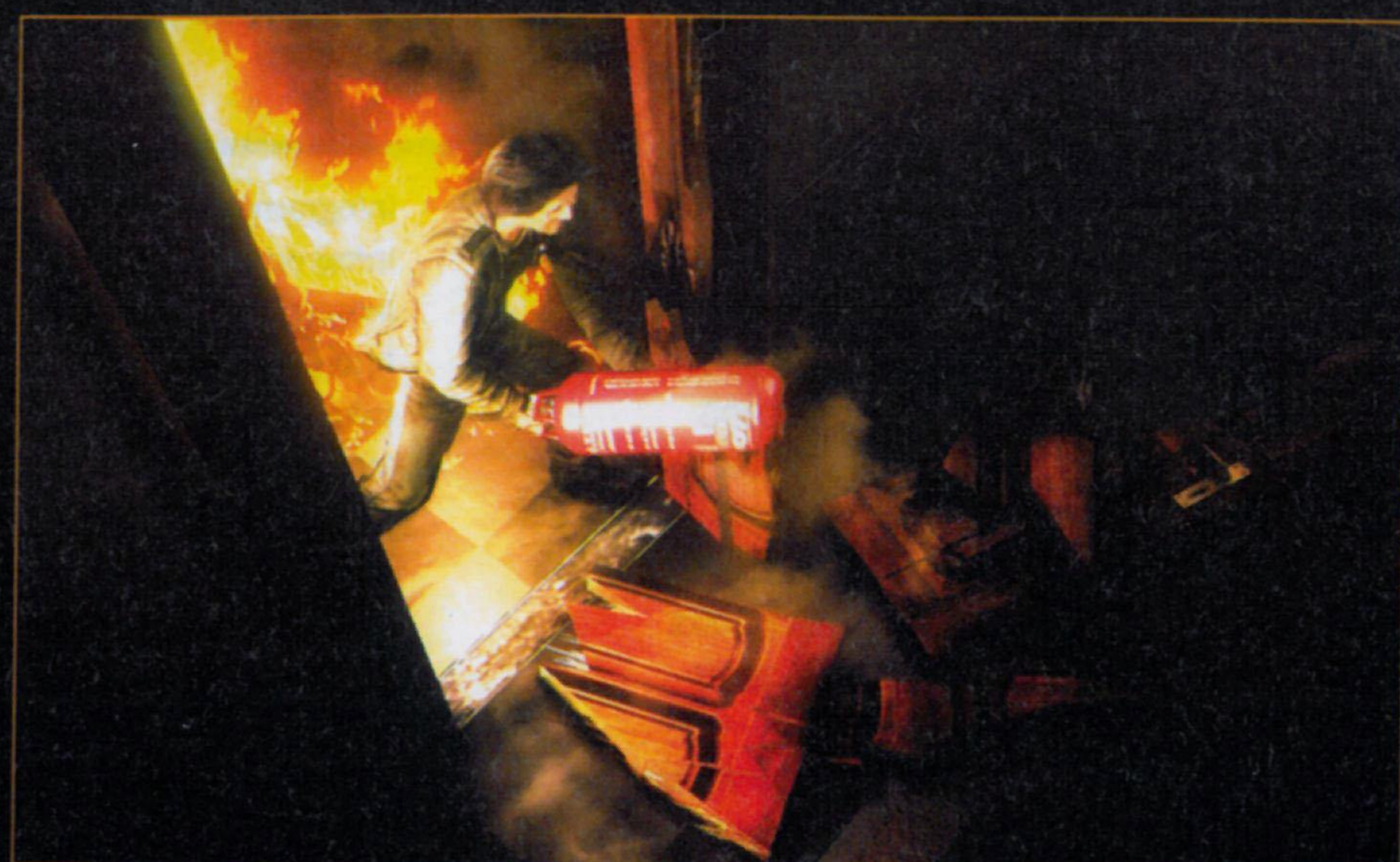
tuia; dacă vă mănâncă niscaiva sadism, veți putea oricând găuri o pungă cu sânge, aruncând-o spre unul dintre adversari, după care vă veți putea aprinde o țigară și veți putea urmări cum celelalte creaturi o fugăresc dintr-un colț în altul, devorând sângele proaspăt, precum și pe nenorocosul oponent. Focul nu se lasă nici el păgubaș și, asemănător cu mai multe titluri recente, vom putea incendia o creatură, care va țopăi ca un călușar în călduri (notice the irony), dând foc la tot ce îi iese în cale, fie prieten, fie dușman, fie o bucată de lemn, fie un picioruș de insectă.

Că tot veni vorba de foc (și de efectele sale devastatoare, atunci când cade pe mâna cui nu trebuie), implementarea acestuia în **Alone in the Dark** pare, cel puțin din ceea ce am văzut, una extrem de reușită, deoarece, după cum declară și producătorii, efectele respective nu sunt deloc

scriptate, ele funcționând dinamic, după niște principii date de mediul înconjurător. Adicătelea, pe limba prostului, flacăra se duce încotro bate vântul, iar dacă nu e prin preajmă nimic care să ardă, focul se va stinge. Să luăm un mic exemplu: o banchetă de lemn arde, cu repeziciune, iar jucătorul decide să o arunce spre o conductă de canalizare. Datorită temperaturii ridicate, această conductă, mai ales dacă e șubredă de la mama natură, va slăbi, încet-încet, până se va prăbuși la pământ. Asemenea mici detalii care, chiar dacă luate individual, nu par a fi cine știe ce, per ansamblu crează o stare de realism excepțională.

Promisiuni plăcute

Un alt plus cu care cei de la Eden se pot, liniștiți, lăuda, este implementarea sistemului de combat. În principiu (și din nefericire pentru posesorii de PC), genul acesta de jocuri este conce-



FIECARE OBIECT ÎȘI ARE UTILITATEA LUI. CHIAR ȘI UN EXTINGCTOR.



ATMOSFERA SUMBRĂ te însoțește peste tot.



ACUM CHIAR m-ai enervat rău!



CASA ACEASTA are nevoie de o menajeră...

Seria Alone in the Dark

Alone in the Dark	1992	Infogrames
Jack in the Dark	1993	Infogrames
Alone in the Dark 2	1994	Infogrames
Alone in the Dark (3DO)	1994	Interplay Ent.
Alone in the Dark 3	1995	Infogrames
Alone in the Dark 2 (3DO)	1995	Interplay Ent.
Alone in the Dark: Jack Is Back (*)	1996	Infogrames
Alone in the Dark: Ghosts in Town (**)	1996	Infogrames
Alone in the Dark: The New Nightmare	2001	Infogrames/Darkworks
Alone in the Dark (2008)	2008	Atari/Eden Games

* - Portare Alone in the Dark 2 pentru Playstation și Sega

** - Versiunea Alone in the Dark 3 pentru Windows 95



Alone in the Dark

Jocul care a dat, practic, frâul liber celebrei francize, Alone in the Dark a fost unul dintre primele două jocuri din istorie care au folosit personaje poligonale deasupra unor background-uri pre-rendered. Jocul este considerat a fi promotorul genului survival horror, chiar dacă seria Resident Evil a fost categorisită uneori astfel, din cauza marketingului. Creat de Infogrames, a fost lansat pentru PC în 1992. Interplay a creat o

portare pentru 3DO în 1994, însă aceasta a fost lansată doar în Statele Unite.

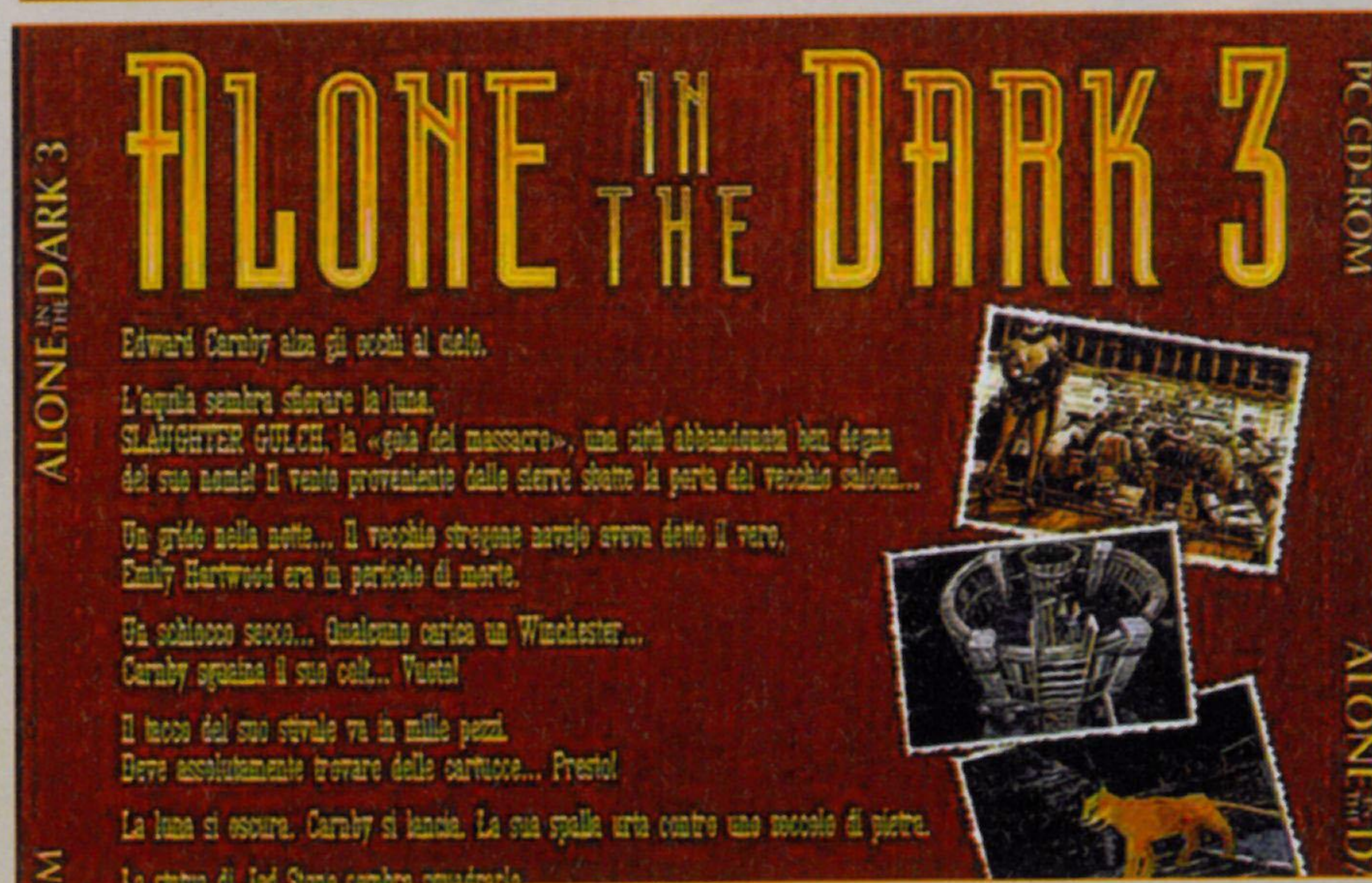
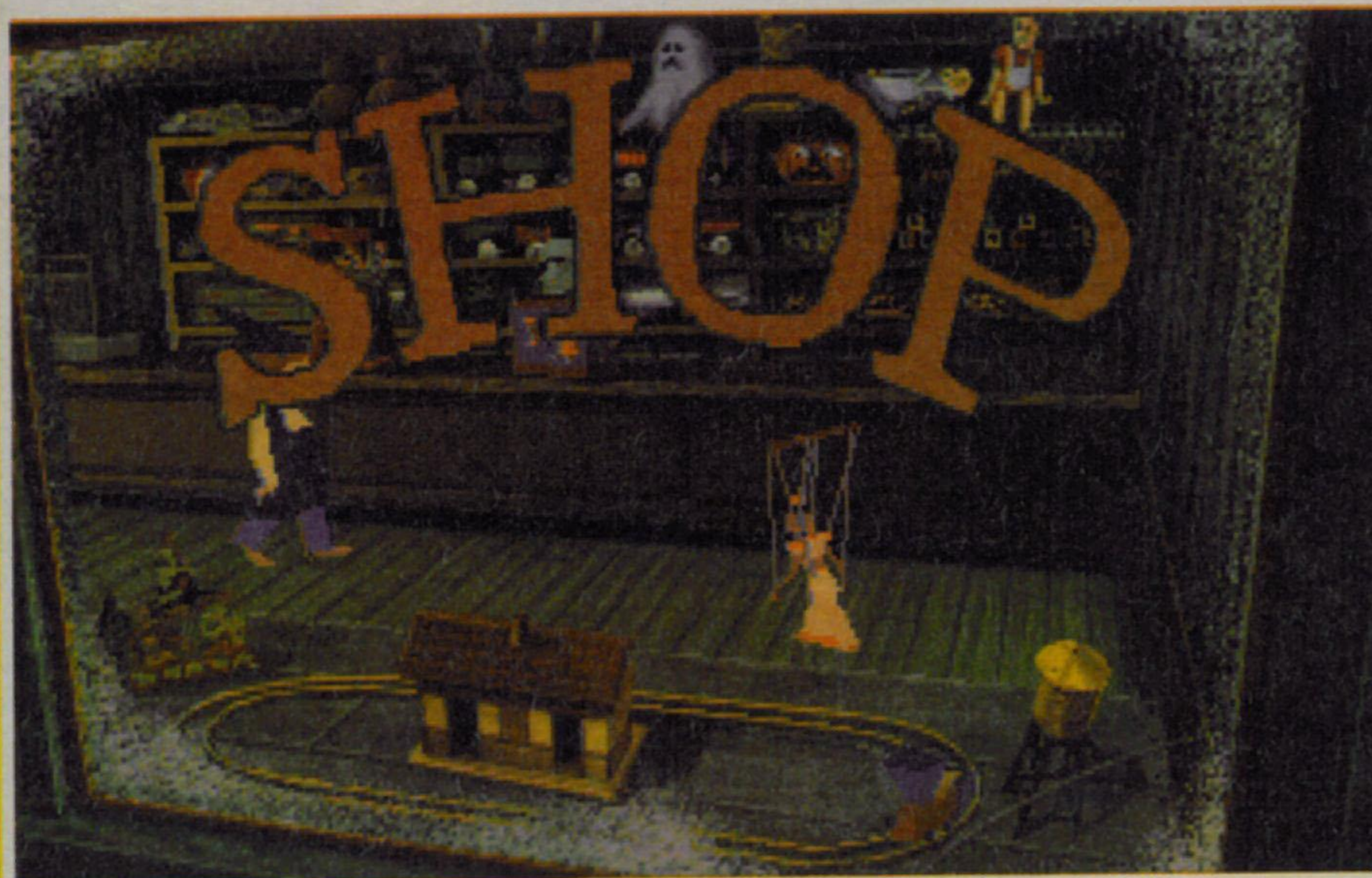
Jack in the Dark

Jack in the Dark, un titlu micuț lansat în timpul producției lui Alone in the Dark 2, a fost folosit de către producători pe post de

material promoțional, distribuit cu ocazia Crăciunului lui 1993. Jocul, care încăpea pe o singură dischetă, consta în scurta aventură a unui copil, Grace Saunders, ce se petrece de Halloween. Închisă într-un magazin de jucării, ea trebuie să-l salveze pe Moș Crăciun de maleficul Jack-in-the-box. Jocul este un adventure pur și nu are nici un element de combat.

Alone in the Dark 2

Sequel-ul originalului Alone in the Dark, titlul de față este văzut de mulți ca o deviere drastică de la stilul abordat inițial de producători. Este mult mai action oriented decât predecesorul său, punând o mult mai mare emfază pe arme de foc și pe lupte, drept pentru care combatul este mult mai dificil. A fost produs tot de



Infogrames și lansat pentru PC în 1994, cu o portare pentru 3DO de către Interplay în 1995, lansată, din nou, doar în Statele Unite ale Americii.

Alone in the Dark 3

Ultimul titlu al trilogiei originale, precum și ultimul dintre jocurile Alone in the Dark care a folosit același engine și aceleași personaje ca și primul titlu al francizei, a fost lansat în anul 1995. De această dată, producătorii au încercat să revină la stilul de gameplay folosit la început, punând un accent echilibrat atât pe action, cât și pe partea de adventure. O versiune pentru

Alone in the Dark 3 a fost lansată pentru Windows 95 în 1996 de către Infogrames, intitulată Alone in the Dark: Ghosts in Town.

Alone in the Dark: The New Nightmare

Noua generație de jocuri Alone in the Dark începe cu The New Nightmare, titlu gândit ca un survival horror pentru console, produs de băieții veseli de la Darkworks. Printre noutățile cu care vine față de titlurile precedente, putem aminti influențele vizibile preluate din seria Resident Evil. Atât controlul, cât și sistemul de gameplay seamănă mult mai mult cu cel din



Din nou, o lume răvășită

Bionic Commando va avea o acțiune ce se va desfășura la circa zece ani după evenimentele petrecute în prequel. Eroul cu care vom parcurge jocul va fi același Nathan Spencer, care la finele primului **Bionic Commando** a făcut ceea ce toți eroii se pricep să facă cel mai bine: a salvat lumea de la dezastru nuclear. Ei bine, la zece ani după faptele-i acoperite de glorie, feciorului nostru, Nathan, nu prea îi merge bine. De fapt, nu-i merge bine deloc, căci îl aflăm într-o ipostază deloc demnă de un erou salvator, aceea de criminal. Se pare că Nathan a fost acuzat pe nedrept, despuiat de brațul său bionic și culmea, condamnat la moarte.

Producătorii sunt foarte reticenți în privința dezvăluirii acestei intrigi, așa că mai multe detalii nici noi nu vă putem oferi. Se pare că guvernul a considerat că tehnologia bionică este prea instabilă și periculoasă, așa că toți

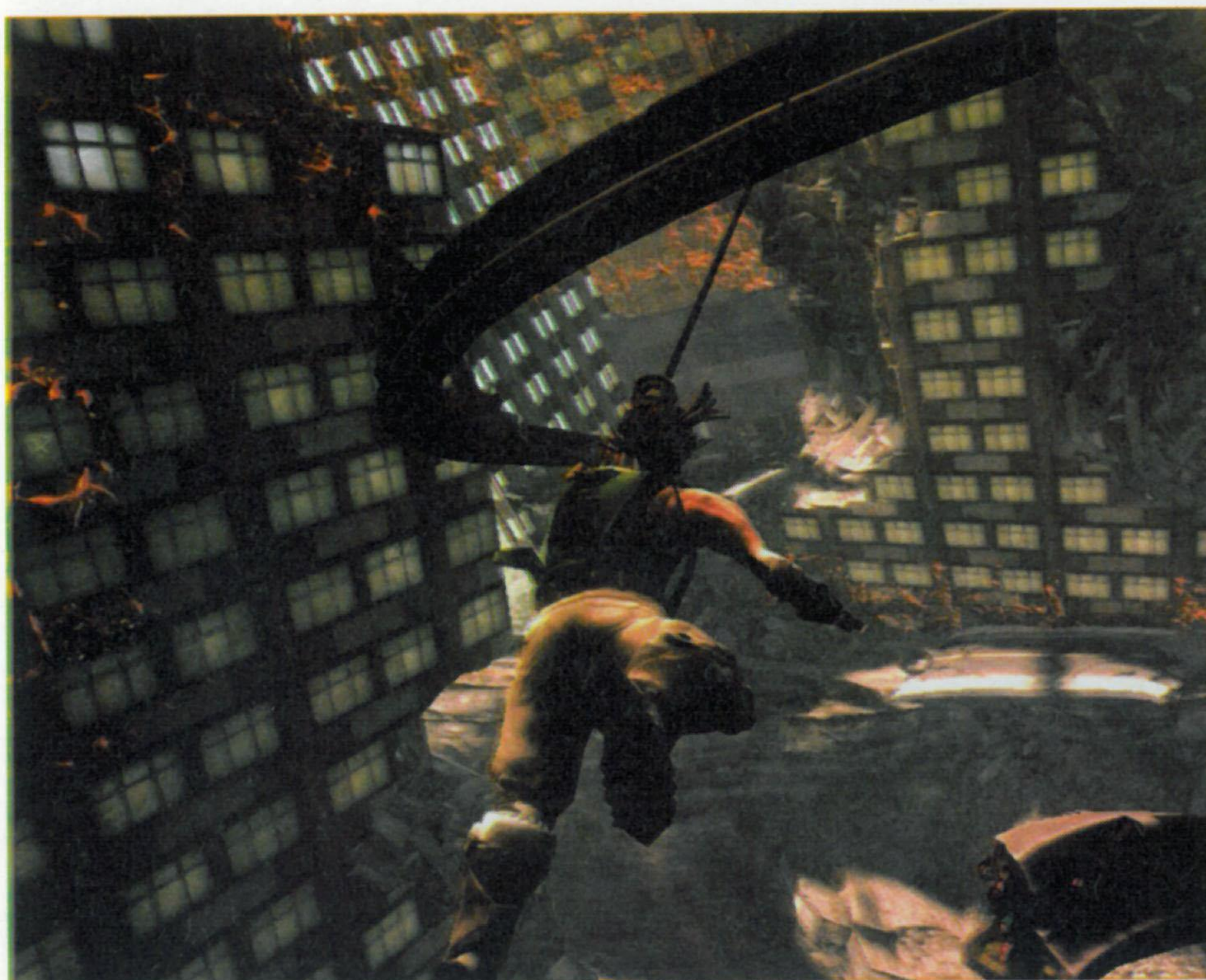
soldatii cu aceste membre artificiale au abandonat programul și au fost recrutați de teroriști. Cert este că taman în ziua în care e programat pentru piercing cu plumbi, Nathan este salvat, paradoxal, de explozia unei bombe detonate de către eternii și fascinanții teroriști, miliții, grupări de gherilă, bla, bla. De parcă nicio acuzație n-ar fi fost pusă în cărca lui Nathan, acesta este re-investit în funcția lui de erou salvator și iute trimis pe teren să evalueze situația și să acționeze în conformitate. Problema e că bomba a nivelat întreg orașul Ascension, cu tot cu locuitorii acestuia, deci orice ajutor din partea NPC-urilor va fi scump la vedere, sau chiar va lipsi. În afară de acest decor sterp și pustiit, Capcom a mai promis introducerea unor caracteristici sau scenarii identice cu cele ale jocului original. Pe măsură ce povestea se desfășoară, Nathan va fi pus în situații limită, aidoma lui Sam Fischer în

Splinter Cell: Double Agent, în care va trebui să ia decizii ținând sau nu cont de moralitate. Din păcate, nu știm încă nimic despre cum vor influența aceste alegeri gameplay-ul, sau dacă vom avea parte de finaluri multiple. De asemenea, pentru a accentua atmosfera jocului, Capcom a readus în scenă personajele negative din prequel.

Printre moloz...

Jocul e încă în stagiul de "work in progress" dar chiar de pe acum se pot observa câteva trăsături cel puțin interesante. Pentru început am vrea să precizăm că, la nivel de concept, **Bionic Commando** este un amalgam de idei preluate din mai multe producții consacrate de gaming. Într-o primă fază, se poate observa cu ochiul liber influența publisher-ului Capcom asupra jocului, și anume acele decoruri izolate, părăsite și lipsite de viață pe care le-am întâlnit și în





Lost Planet: Extreme Conditions, doar că aici întinderile imense de troiene au fost înlocuite cu ruinele unui oraș odată înfloritor. Nu doar la nivelul de design avem asemănări cu **Lost Planet**, ci și Nathan pare a se asemana, din punct de vedere al mișcărilor cu Wayne, care amintiți-vă avea o metodă asemănătoare de a se cățăra, la înălțimi mici ce-i drept, cu ajutorul unui grappling hook. De asemenea titluri precum **Prince of Persia** sau **Spiderman** par să-și fi lăsat amprenta asupra jocului căci Nathan se pricepe de minune la executat acrobații sau căderi libere de la înălțimi amețitoare. Deși o bună parte din joc o vom petrece balansându-ne de ici colo cu ajutorul brațului, acesta

nu este limitat doar la atât.

Folosindu-ne de abilitățile brațului, vom putea prăvăli practic orice obiect de dimensiuni mari în capetele adversarilor, sau vom putea culege de pe jos obiecte mai mici pe care să le azvârlim cu repeziciune, ca pe niște proiectile. Brațul bionic va avea un cuvânt greu de spus în ceea ce privește luptele corp la corp, și chiar se va dovedi o sursă prețioasă de informație asupra misiunilor - aici îl putem asemui cu un GPS sau cu o hartă tactică. Developer-ul Grin a fost foarte tăcut cu privire la conceptul de braț bionic, dar ni s-a dezvăluit că pe parcursul acțiunii acesta va putea fi upgradat. Cu ce, sau ce procedee de îmbunătățire vom avea, încă nu

știm. Jocul pare a fi construit în jurul acestui principiu de braț bionic, dar asta nu înseamnă că nu vom putea mânui arme de foc. Gândiți-vă la acest braț ca la o facilitare a gameplay-ului, nu o îngrădire a acestuia.

Din punct de vedere al luptelor, acestea se vor desfășura clasic, doar on-foot. Nu sunt, și nici nu se preconizează vehicule în joc, iar în ceea ce privește adversarii lui Nathan, cred că este deja limpede că și aceștia vor beneficia de tehnologia bionică.

În încheiere, amintim grafica și design-ul de nivel care arată chiar de pe acum foarte bine. Avem o grafică foarte elaborată, cu efecte realiste de genul particulelor de praf în lumina soarelui și multe

altele. Per ansamblu design-ul de nivel dă impresia de lume explorabilă și decoruri întinse.

Repet, acest joc este încă în curs de producție, are numeroase elemente de originalitate, iar publisher-ul Capcom constă practic garanția că acest joc va fi un produs de calitate.

Mai multe despre joc vom prezenta în edițiile următoare când, sperăm noi, informațiile să apară într-un număr mai mare.

FeldMareschall

vlad@pcgames.ro



Producător: Pivotal Publisher: Eidos Gen: FPS Termen: Februarie 2008



Conflict: Denied Ops

Dacă ai fi botezat de mămică "Guvernul Statelor Unite ale Americii", și dacă o țărișoară neimportantă stă în calea ta ca un ac în fesa stângă, refuzând orice comunicare sau cooperare, atunci ce ai face? Urmând traiectoria lineară și extrem de ușor de ghicit a ultimelor evenimente istorice, e foarte simplu. Fie intri ca un tăvălug cu forțele armate, zdrobind totul în cale, fie faci pe șmecherul și trimiți o mână de specialiști sub acoperire pentru a face toate treburile murdare, fără ca tu să trebuiască să te spăla pe mâini. Acesta este și cazul lui **Conflict: Denied Ops**, cel de-al cincilea titlu din franciza băieților de la

Pivotal Games, un FPS "militar" care, iată, de această dată ia frumusețea drumul multiplatform, urmând să apară simultan pe PC, X360 și PS3.

Care-i șpilul? În Venezuela, o mână de rebeli pun mâna pe putere și dau la o parte conducerea de până atunci. Reprezentanții superbi ai imperialiștilor de peste ocean găsesc un motiv excelent să trimită o echipă formată din doi experți, Graves și Lang, agenți ai CIA Special Activities Division, pentru a face ordine și disciplină. Știți voi, un fel de Chuck Norris și Bruce Willis, lucrând cot la cot pentru binele omenirii. Spre deosebire de alte shootere tactice, **Denied Ops** îți

oferă posibilitatea de a controla unul dintre personaje, în timp ce vei folosi un set de comenzi prestabilite pentru a-l manevra pe celălalt - clasice acțiuni gen mișcare, regrupare la o anumită poziție dată, suppressive fire etc.

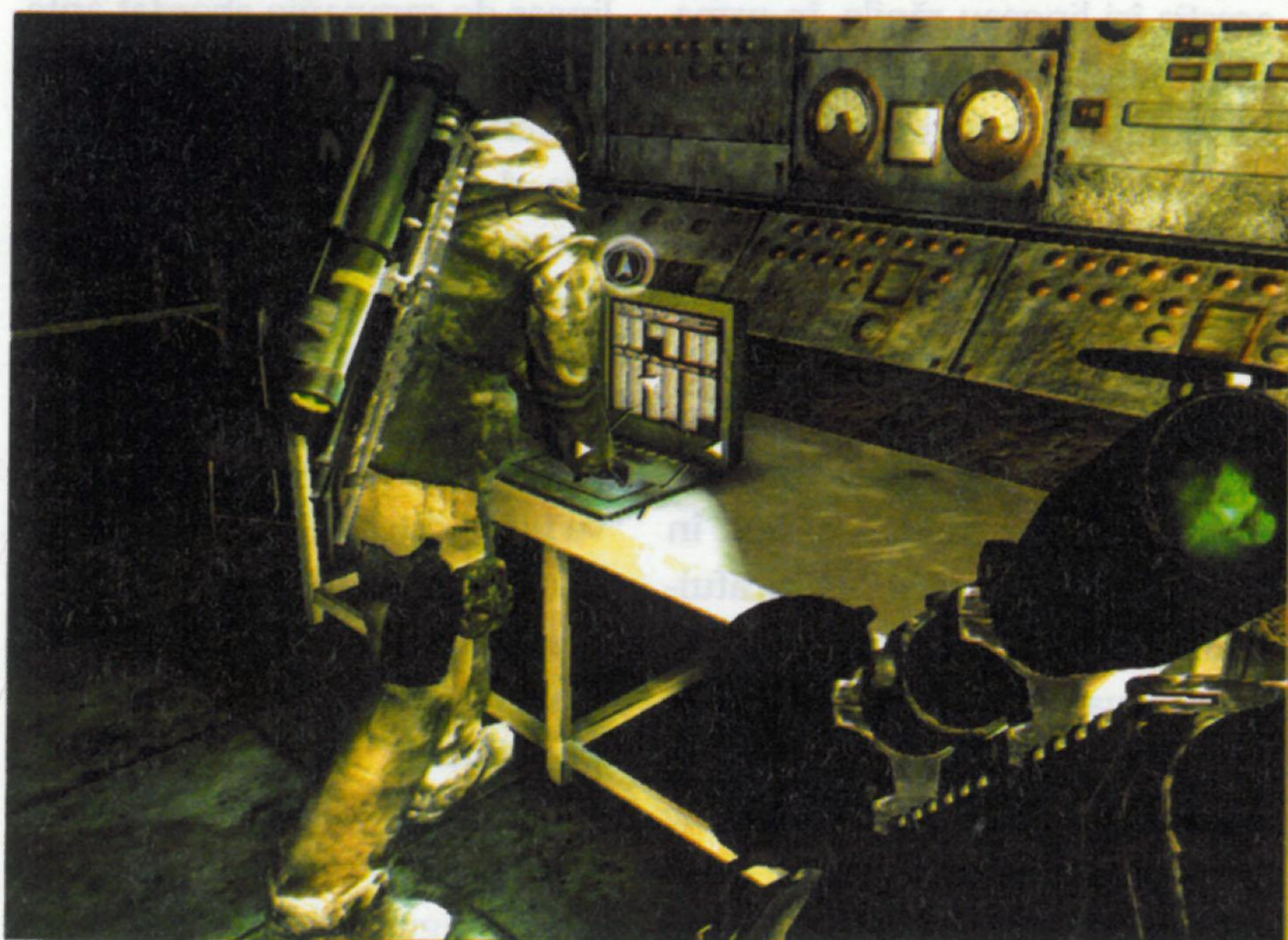
Pentru a pipera nițel acțiunea, producătorii vor introduce obiective specifice pentru fiecare personaj în parte (sau, mă rog, obiective ce pot fi mai ușor îndeplinite controlând un anumit personaj), cum ar fi misiuni de escortă sau plantarea unor explozibile pentru a face minunate artificii dintr-o bază inamică. Această mică doză de flexibilitate implică un switch în timp real între personaje, pentru a profita

de caracteristicile fiecăruia la maximum - Lang este expert în machine guns, în timp ce Graves stă pitit după copaci și face pe sniper-ul. Cu toate acestea, nu va fi obligatoriu să terminăm o misiune folosind un anumit personaj, jocul permițându-ne să petrecem cât timp vrem în pielea oricăruia dintre aceștia.

Dacă nu sunteți sătul de FPS-uri ce urmează un "fir epic" utilizat de mii de ori, în variate circumstanțe care, de fapt, sunt identice una cu cealaltă, e bine să știți că **Denied Ops** urmează să apară pe piață cât de curând.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro



Producător: EA Publisher: EA Gen: RTS Termen: 24 martie 2008



Command & Conquer: Kane's Wrath

Command & Conquer 3: Tiberium Wars a fost un RTS ce urma rețeta clasică, o rețetă viabilă de câțiva ani buni încoace, adăugând o grafică ultimul răcnet pentru a mulțumi cele mai performante sisteme, plus o serie de cut-scenes filmate cu actori reali, ajutând astfel și mai mult la imersarea jucătorului în acțiune. La mai puțin de o săptămână înainte de târgul de la Leipzig,

EA anunța cu surle și tromboane primul expansion pack, iar la show-ul mai sus amintit am avut plăcerea de a da piept cu primele (bogate) detalii despre cum va fi, cum va arăta și cu ce se va mânca acesta.

Nemuritorul Kane

Kane's Wrath va fi un add-on distribuit de producător atât pentru PC, cât și pentru Xbox 360, și ne va spune, întocmai bunicii la gura sobei, povestea nemiloasei organizații Brothertood of Nod, după sfârșitul celui de-al doilea Tiberium War (vezi aici **Tiberian Sun: Firestorm**). Mai exact, avem de-a face cu momentele în care aceștia își lingeau rănilor, în urma unei înfrângeri catastrofice, plus tot soiul de evenimente, ce se desfășoară pe parcursul a nu mai puțin de 20 de ani, până în momentul în care **Tiberium Wars** intră în joc. Și chiar puțin mai departe. Astfel, campania single-player va gravita, după cum bine vă puteți da seama, mai mult în jurul facțiunii Nod, și va fi alcătuită din trei mari acte. Primul dintre acestea va trata cu solemnitate de partid momentele în care the Brotherhood își reface forțele de pe urma conflictului, cel de-al doilea act ne va oferi, se pare, o

poveste paralelă cu cea desfășurată în hit-ul **Tiberium Wars**, în timp ce ultima parte ne oferă o versiune a "viitorului", versiune în care Kane și ceata lui de băgăreți încearcă să ajungă la putere și să domine lumea. Ca orice infractori care se respectă.

Că tot veni vorba de single-player, cei de la EA au decis să încerce o eliminare a sistemului linear de campanie abordat anterior, cel în care pur și simplu terminai o misiune, ți se dădea alta, și așa mai departe, un sistem oarecum monoton ce nu oferea posibilități de decizie jucătorului. Prin introducerea modului **global conquest**, se încearcă o mică-mare diversificare ce, sperăm noi, va ucide din față orice element de linearitate. Prin ce se deosebește acesta de clasicul mod single-player? Ei bine, jocul îți va oferi posibilitatea de a cuceri lumea după bunul tău plac. Prin intermediul hărții strategice, vei putea alege singur obiectivele și zonele

pe care intenționezi să le ataci, iar armatele vor "persista" după fiecare misiune, transferându-se spre următoarea. Mai mult, dacă, pe parcursul uneia dintre acestea, construiești, să zicem, un număr de tancuri care supraviețuiesc masacrului, acestea vor fi "stocate" pe harta strategică și vor putea fi chemate să-și încordeze mușchii în aventurile care vor urma.

Diversitate, diversitate...

Un alt lucru îmbucurător, cel puțin pe hârtie și încă la stadiul de promisiune, este numărul mare de unități noi cu care acest expansion va fi livrat. Și asta, spre deosebire de alte așa-zise add-on-uri, care nu fac altceva decât să repare niscaiva bug-uri, să mai adauge niște minime efecte grafice, ce mai, pe scurt nu fac decât meseria unui amărât de patch. Acest nou repertoriu războinic va fi extrem de util în echilibrarea facțiunilor, umplând golurile prezente, aici-colo, în structura fiecăreia dintre ele. Par exemple, GDI au fost mereu vulnerabili la atacurile aeriene - ei bine, se pare că nu va mai fi cazul cu noua unitate slingshot, un vehicul scout anti aerian care, spre deosebire de Orcas, nu sunt nevoite să se întoarcă în mod constant la bază pentru a se reîncărca cu muniție. Slingshot-ul este, în același timp, extrem de vulnerabil împotriva unităților aeriene, drept pentru care va trebui să adoptăm tot soiul de strategii de backup pentru a le menține în viață și pentru a le ajuta să-și atingă maximul potențial. Cei din tabăra Nodului vor fi cadorisiți, printre altele, cu o artilerie de elită, specter stealth, în timp ce Scrin va primi în rezervă un soi de biotank devastator. Bineînțeles, acestea sunt doar câteva mici exemple.

EA a decis să diversifice gameplay-ul și în alte domenii, nu doar în ceea ce privește echilibrul între facțiuni, sau numărul mare de unități disponibile. Astfel, fiecare rasă dintre cele trei prezente în joc va dispune de câte două sub-fac-

țiuni, fiecare dintre acestea fiind orientată spre un cu totul alt stil de joc. Dacă, de exemplu, sunteți un adept al modului pasiv, defensiv, puteți alege o subfacțiune ce are unitățile modificate special pentru defensivă, puteri speciale echilibrate exclusiv pentru aceasta, iar dacă, din contră, sunteți amatorul atacurilor furibunde, în valuri, sau al zerg-urilor, cealaltă subfacțiune va fi special gândită pentru a oferi mai multă putere de foc, probabil la costul unor abilități defensive.

Camera... Action!

În ceea ce privește distribuția aleasă de EA, nu se știe prea multe. Ceea ce este sigur și indubitabil este faptul că Joe Kucan, cel care îl joacă pe Kane de când eram eu în fașă, se va întoarce pe micul nostru ecran pentru rolul care l-a făcut celebru. Despre restul actorilor, EA a declarat că îi va anunța ulterior. Așteptăm acest anunț cu interes, mai ales pentru distribuție sănătoasă de care a avut parte **Command & Conquer 3**, cu nume mai mult sau mai puțin celebre ca Michael Ironside, Billy Dee Williams. Tricia Helfer (Battlestar Galactica) sau Josh Holloway (Lost). În timp ce versiunea pentru PC va necesita instalarea jocului original, varianta pentru Xbox 360 se va ivi, în toată mărirea sa, sub forma unui standalone de zile mari.

Ce pot să spun, personal, **Tiberium Wars** mi-a lăsat o impresie cum nu se poate mai plăcută. Venea tocmai din ograda celor ce au îngropat fără milă părinții francizei, după niște încercări cvasi-nereușite de a revigora universul C&C. Faptul că a păstrat stilul clasic de gameplay cu care ne obișnuiserăm cu toții a fost un plus extraordinar, drept pentru care am zis atunci "jos pălăria", iar acum zic "apari odată, măi expansion-ule".

Așteptăm emoționați și peste poate de interesați.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro



ORICE ENVIRONMENT devine un adevărat câmp de luptă.



PANOURI SOLARE... Cum o facem pe ecologii, cum ne trezim cu o rachetă în nas.



O BAZĂ BINE apărată este greu de penetrat. Poate cu niște vaselină...



OARE CÂȚI bani am investit în tot războiul ăsta?



Producător: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft Gen: FPS tactic Termen: martie 2008

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

**Se pare că Orașul Păcatelor nu duce lipsă
de fărâdelegi, depravare, câștiguri**

fabuloase, mafie și așa mai departe. Toate

aceste lucruri care în realitate se ascund sub

masca unei vieți de o opulență rar întâlnită

precum și sub înșelătoarea iluzie a îmbogățirii

peste noapte, le-am demascat acum ceva

vreme în Rainbow Six: Vegas.

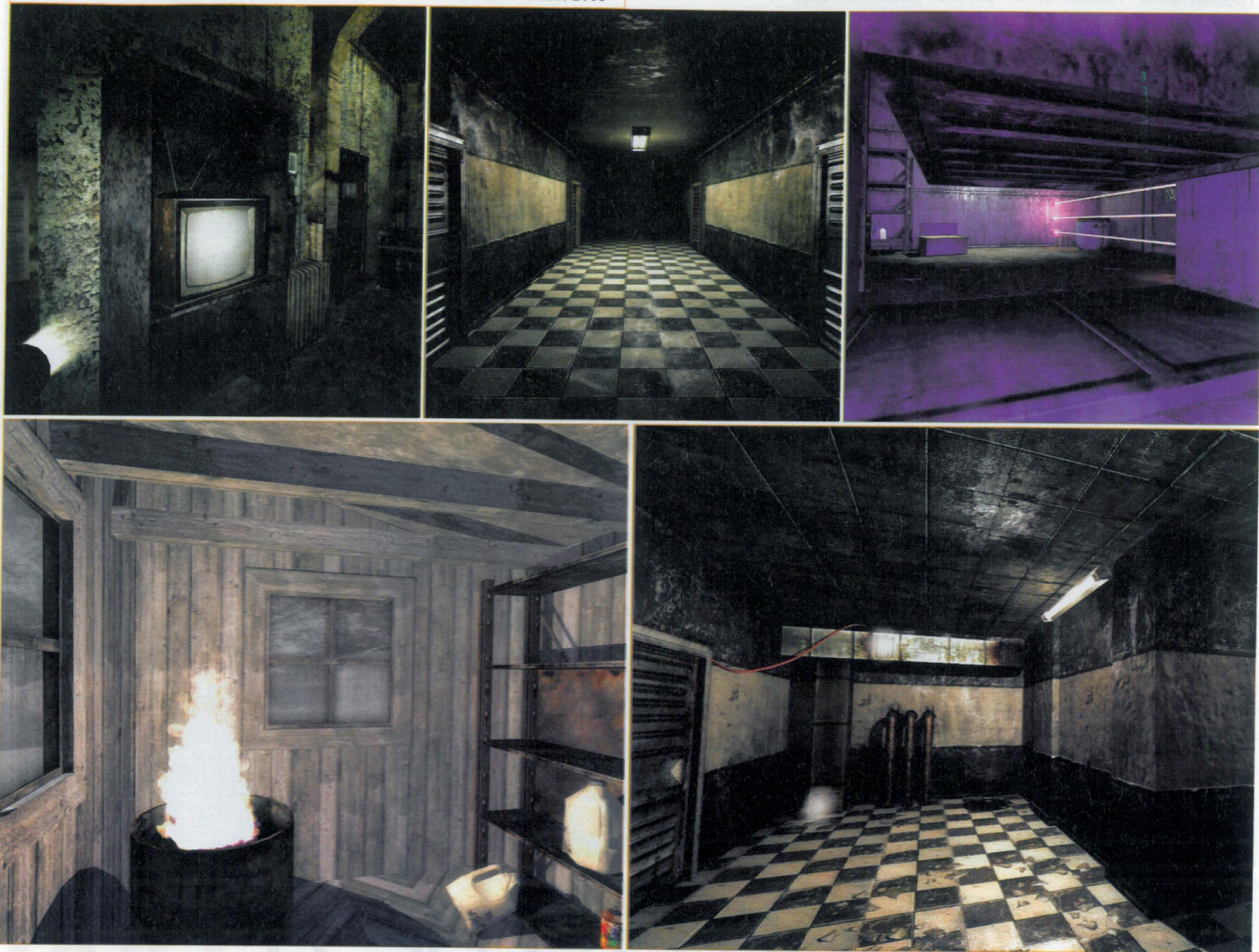
După un final lăsat în coadă de pește, era clar ca lumina zilei că Ubisoft nu va lăsa comunitatea de fani prea mult în starea de așteptare a sequel-ului. Așadar, lustruiți-vă bocancii, ungeți-vă armele cu vaselină și stend băi pentru o nouă doză de acțiune tactică frenetică cum numai Las Vegas-ul o are de oferit!

Nițică retrospectivă

Prequel-ul Vegas apărea spre finalul anului 2006, într-o perioadă în care piața jocurilor video scotea ca pe bandă rulantă titluri cu greutate atât în segmentul pentru PC-uri cât și în cel al

consolelor next-gen care încet, încet scoteau capetele sfidător din cutie arătându-și potențialul. Era normal ca Ubisoft să fie reticent în decizia de a lansa jocul în această perioadă suprasaturată de jocuri de calibru, dar au încercat marea cu degetul și i-au dat undă verde. Restul e deja folclor. Jocul s-a bucurat de un succes răsunător, bătrânii PC-iști care puteau doar să saliveze la titluri gen *Gears of War*, au primit prin *Rainbow Six: Vegas*, echivalentul unui obiect mult râvnit. Putem spune fără să greșim că am avut parte de două jocuri într-unul singur. Cine vroia să parcurgă nivelurile ca o brută, cu armele puse pe foc automat,

Producător: Frictional Games Publisher: Paradox Gen: Adventure Termen: Februarie 2008



Penumbra: Black Plague

Sunt vremuri grele pentru jocurile adventure. Nu că acestea nu ar apărea cu duiumul, inspirate fie după filme celebre, fie după tot soiul de scenarii, mai mult sau mai puțin interesante, însă calitatea titlurilor de profil din ultimii ani cam lasă de dorit. Acest con de umbră este, de altfel, accentuat și de faptul că genul în sine, conceptual, este departe de a fi casual, iar majoritatea publicului ludic asta caută în prezent. Nu demult, un studio format din doi (!) indivizi, numit Frictional Games, lansa pe piață un joculeț, hai să-i spunem simpatic, **Penumbra Ouverture** care, în ciuda numărului redus de

participanți la cristalizarea proiectului, a reușit să intre oarecum pe scena titlurilor bine sponsorizate, cu echipe numeroase în spate. Nu a fost nici pe departe un adventure răsunător, din contră, o sumedenie de probleme, bug-uri, lipsuri și alte elemente prost implementate l-au transformat într-o adevărată mașină de făcut peri albi. Oricum, intenția contează. Publisher-ul Paradox nu se dă însă în spate și, iată, ne pregătesc un sequel - **Penumbra: Black Plague** care va duce agonia jucătorului mai departe, pe plaiurile aceluiași univers sumbru și care va fi, după spusele acestuia, ultimul capitol din "serie".

Titlul se vrea a fi un horror psihologic, întunecat și creepy, avându-l în prim plan pe așa botezatul de mamă Philip. Într-o bună dimineață, acesta pornește în căutarea adevărului ce se ascunde în spatele morții tatălui său, dispus să dea nas în nas cu toate pericolele pe care această aventură le implică. Prins în capcana unui complex subteran lugubru, exploratorul nostru este pus pe fapte mari, iar dispariția misterioasă a genitorului său este elucidată, pas cu pas. Philip este mereu înconjurat de inamici puternici, care încearcă din răspuțeri să-i pună bețe în roate, iar atmosfera sinistă a complexu-

lui provoacă teroare chiar și în inimile celor mai puternici. Eroul va trebui, ca în orice adventure care se respectă, să colecteze indicii, să le pună cap la cap, să rezolve tot soiul de puzzle-uri întortocheate, în timp ce se luptă constant cu o sumedenie de factori psihologici ce amenință a-l duce în pragul nebuniei.

Mda. Pe hârtie, sună frumos. Vom vedea cât de curând cum reușesc producătorii să pună această povestioară în practică.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro



Hard to be a God

... Ar trebui să-l întrebăm pe ăl de sus dacă e adevărat sau nu. Cert este că, din cauza atâtor furnicuțe ce mișună alandala pe suprafața planetei, una predicând, alta furând, iar cealaltă omorând capra vecinului, munca de zeu trebuie să fie una asiduă. **La fel gândesc și cei de la Akella, producătorii ruși luând decizi de a aduce pe teritoriul gaming-ului unul dintre faimoasele romane (omonime, de altfel), ale fraților Strugatsky..**

Eu mi-s tata Zeus

Pentru a găsi un RPG de calitate, trebuie să cauți până în cele mai întunecate colțisoare ale industriei de jocuri, iar pentru a găsi unul care oferă și un game-play fluent, și o poveste sănătoasă, care să te prindă în mrejele ei încă din primele cinci minute, este și mai dificil. Așa arată, cu mici excepții notabile, recenta ofertă a genului. De cele mai multe ori, promisiunile producătorilor nu reușesc să satisfacă așteptările publicului, multe lucruri sunt "uite" pe dinafară, acele 50+ ore de joc se dovedesc a fi doar zece, iar acea fascinantă poveste "care te va da pe spate" nu este altceva decât un șablon folosit și răsfolosit de toată floarea cea vestită a creatorilor de

RPG-uri. Drept pentru care m-am apropiat de **Hard to be a God** cu un scepticism evident, fără însă a-l decapita din start. Și bine am făcut, deoarece, în spatele unor elemente care, par, la prima vedere, lipsite de oricare picătură de originalitate, jocul de față ne pregătește câteva surprize extrem de plăcute.

Despre ce este vorba? Ei bine, avem de-a face cu două planete înfrățite, asemenea orașelor noastre care se înfrățesc pe zi ce trece cu tot mai multe altele de prin țări străine. Pământul și Arkanar au trăit astfel în liniște și pace vreme de mult timp, ajutându-se la nevoie și oblojindu-și reciproc rănilor, până când, din motive necunoscute, un război uriaș le-a pus pe hartă și le-a sepa-



ĂSTAI-I PRUNCUL meu, și vrea să meargă în armată. ☛



ASTA SE ÎNTÂMPLĂ atunci când nu îți dresezi bine câțele. ☛



PE RÂND, BĂIEȚI, este timp pentru toată lumea. ☛



rat pe vecie, rupându-se astfel orice relație de cordialitate. În perioada următoare, Pământul și-a urmat evoluția tehnologică pe care o știm și noi, în timp ce Arkanar a rămas o planetă stagnantă, cu ritualuri arhaice, înglodată până peste cap într-o perpetuă eră medievală. Aici începe misiunea ta, deoarece reprezentanții planetei albastre devin din ce în ce mai curioși de motivele din spatele acestei stagnări. Jucând rolul unui agent secret, va trebui să călătorești pe Arkanar și să afli cine pune acolo lumea la cale, de ce nu s-a inventat apa curentă și de ce internetul nu a invadat încă locuințele oamenilor. Marea problemă este că, deși te bucuri, la tine acasă, de o tehnologie pentru care Saddam Hussain

și-ar dona ambii rinichi, pe planeta vecină va trebui să te comporți și să folosești aceleași ustensile pe care le folosesc băștinașii, pentru a nu atrage atenția. Așa că, nu tu arme laser, nu tu costume spațiale, nu tu lame Orbit, ci doar o furcă, o coasă, și mai știu eu ce alte obiecte erau pe atunci folosite la decapitarea oamenilor.

Om trăi și om vedea

În ceea ce privește gameplay-ul, sistemul de combat este, din spusele producătorilor, unul simplu și ușor de manevrat. Adicătelea, folosind left-click vom putea ataca normal, cu right-click vom executa un power move, ce depinde de proficiența tău cu arma echipată, în timp ce middle mouse click oferă posibilitatea

unei lovituri fatale asupra unui adversar care se află la pământ. Tasta Space poate fi folosită pentru a bloca atacurile inamicilor. Totul devine și mai simplu atunci când vine vorba de mounted combat, deoarece, pentru a te ataca, oponentii vor trebui mai întâi să te răstoarne de pe cal, ceea ce îți oferă câteva runde bune în plus pentru a face niște damage inițial serios. Din câte am văzut din demo, sistemul de combat și controlul nu sunt, nici pe departe, perfecte, însă micile lor probleme sunt trecute ușor cu vederea după ce ne obișnuim cu ele.

Bineînțeles, orice RPG care se respectă trebuie să ne ofere un număr însemnat de quest-uri, iar **Hard to be a God** nu face excepție de la regulă. În paralel cu firul

principal al acțiunii, ne sunt puse la dispoziție sute de side-quests, de la clasicele "omoară 15 găini", până la cele în care trebuie să descoperi locația unor copii pierduți. Spre deosebire de multe alte jocuri de profil, în care acest gen de quest-uri devine la un moment dat plictisitor și monoton, aici toate sunt piperate cu informații peste informații, despre oameni, despre locuri și despre tot soiul de alte chestioare, ceea ce dă un pic de diversitate și te obligă, parcă, să le termini pe toate.

Ei bine, ce mai, iată un joc care se anunță promițător. Mai multe despre el, când apare.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro

Producător: Maxis Publisher: EA Gen: Sim Termen: 2008



Spore

Încă de când a fost anunțat pentru întâia oară, **Spore a captivat atenția criticilor de specialitate (și nu numai), în special grație conceptului său unic, original, datorită abordării îndrăznețe a unui gameplay care, cel puțin pe hârtie, sună al dracului de imposibil** și, nu în ultimul rând, datorită faptului că cel ce se află în spatele întregii tărașenii nu este altul decât Will Wright, maestrul de ceremonii al unor titluri celebre precum SimCity sau The Sims.

Sunt o celulă

De ce spun "imposibil"? Foarte simplu. Imaginați-vă un joc, o lume întreagă ce evoluează odată cu propria ta evoluție, de la incipientele stadii de microorganisme, până departe, la cuceririle inter-galactice. Întreg acest drum de la A la Z este "acoperit" etapă cu etapă, atât de bine și de atent încât fratele Darwin cred că ar vărsa niște lacrimi de bucurie. Posibilitățile și libertatea pe care engine-ul jocului ți le oferă sunt fantastice, iar datorită acestuia vei putea, la propriu, să creezi orice rasă vrei, orice specie vrei, cu zece, cinci sau două picioare, să o faci funcțională, prosperă și, nu în ultimul rând, să te lauzi cu realizările tale în fața prietenilor.

Domnul Wright ne-a prezen-

tat până acum jocul de câteva ori, în toată splendoarea sa, începând ba cu tot soiul de trailere sau screenshot-uri ce au fost zvârlite cu nonșalanță pe coclaurile Internetului, până la demonstrațiile de forță de pe parcursul show-urilor de profil. Ultimul său marș forțat a fost la Games Convention-ul din acest an, unde Will a decis să-și mai încante publicul încă o dată cu bebelușul său de simulator. În principiu, orice om de presă de specialitate va spune același lucru, atunci când vine vorba de această prezentare: per ansamblu, am putut vedea cam tot aceleași lucruri cu care ne-am amuzat la E3. Asta în mare, deoarece un ochi mai atent (sau mai curios, de altfel) a putut remarca tot soiul de



FAUNA PLANETEI pe vremea bunicilor.

lucruri interesante care, fie i-au scăpat data trecută, fie au fost tratate acum cu o mai mare seriozitate. În primul și în primul rând, spre deosebire de data trecută, **Spore** ne-a fost prezentat pe un ecran imens, high definition - ceea ce spune multe despre calitatea imaginii și despre posibilitatea noastră de a remarca tot soiul de detalii și picanterii care, pe un monitor obișnuit, ne-ar fi scăpat cu siguranță. În special la capitolul grafic, am observat o extrem de mare grijă la detaliu - jocul începe cu... supa primordială în toată splendoarea ei, care arată exact ca o ciorbă de burtă ce fierbe, din greu, pe aragaz, cu bule de aer ce se sparg, frenetic, și cu bucățele de "viață

preistorică" ce pot fi văzute ici colo în castronul cu bunătați.

De pe apă pe uscat

Lucrurile merg și mai departe, odată ce embrionul tău începe să evolueze într-o creatură multicelulară și părăsește, vrând nevrând, placenta care i-a dat naștere, ne trezim pe uscat, înconjurați de un mediu surprinzător de real care ne dă



PRIMA NOASTRĂ CASĂ... Acum trebuie cameră pentru ăl mic.

senzația unui timp arhaic, sterp, ce tocmai începe să prindă viață. Încet, încet, lucrurile încep să evolueze, tot soiul de furnicuțe și insecte încep să bâzâie și să se fofileze prin jurul nostru, iar odată ce am ajuns la stadii avansate, spațiul cosmic ni se înfățișează, în toată splendoarea sa, plin de stele îndepărtate, meteoriți amenințători ce dau parcă cu zarul, alegând planeta pe care să se prăbușească, sau comete trecă-

toare ce lasă în urmă dăre fascinante de praf stelar. Chiar dacă toate acestea nu ne sunt prezentate utilizând cel mai revoluționar engine grafic, faptul că detaliile sunt atât de complexe și de bine gândite, potrivitându-se exact ca o mânășă perioadei din care fac parte, va ajuta cu siguranță enorm la imersiunea jucătorului în acest univers fascinant.

Conform spuselor lui Wright, **Spore** se vrea a fi inter-activitatea în persoană. Scopul său principal este, pe lângă a ne oferi o experiență cum nu am mai întâlnit până acum, posibilitatea de a crea, de a fi adevărații zei ai lumii din care facem parte. Plus, de a împărți toate acestea cu celelalte "divinități" participante. Conform



CUM SĂ VENERĂM FOCUL în trei pași simpli.



CU CÂT EVOLUEAZĂ, cu atât creaturile sunt mai puse pe harță.



acestor specificații, esența jocului nu se va reduce la vizitarea frecventă a site-urilor aferente, fie ele fan-made sau oficiale, pentru a tot descărca nou conținut, patch-uri sau alte șmecherii, deoarece producătorii se vor ocupa, ei singuri, de toate. În mod constant, ni se va pune la dispoziție asemenea conținut în mod direct, fără a trebui să ridicăm un deget, acesta urmând a fi implementat în joc "on the fly". În același timp, tot ceea ce userii creează, fie bun, fie rău, va fi automat pus la dispoziția celorlalți, pentru a se bucura de nebuniile noastre. Asta implică, bineînțeles, o conexiune stabilă la Internet, pentru a putea beneficia pe deplin de ceea ce **Spore** are de oferit.

Să ne creăm propria lume

Deoarece jocul gravitează, în

proporție de 70-80% în jurul procesului de creație, producătorii au acordat o atenție deosebită editorului. Acesta vine sub formă 3D și ne permite să manipulăm aproape toate elementele din joc, de la creaturi, vehicule, până la clădiri. Și, vestea bună e că, la fel ca editorului din **Neverwinter Nights** (știu, o comparație cam ciudată, însă e singura care mi-a venit în minte), este extrem de simplu de manipulat, odată ce ne obișnuim cu anumite elemente de bază. E ca și cum ne-am juca cu niște piese de lego, editorul



permițându-ne să creăm absolut orice formă, prin intermediul a tot soiul de funcții simple, de întindere, mișcare, modificare, asemenea unui program grafic c l a s i c . Dimensiunile nu sunt nici ele o problemă, putem mări sau micșora creatura printr-o simplă utilizare a mouse wheel-ului. Mai apoi, putem combina toate acestea într-o singură creatură, fie ea hidoasă, fie ea Laetitia Casta, principal e faptul că totul este lăsat la latitudinea utilizatorului. Ceea ce vreau să vă spun este că a reda o albinuță cu un singur

picior, șapte aripioare, trei ochi și patru mâini în care poartă niște Kalașnikoave sănătoase, este la fel de simplu precum ai încerca să creezi o casă cu membre și cu ochi roz.

Spore arată, cu siguranță, ca unul dintre cele mai inovatoare jocuri din ultimii ani, drept pentru care și noi, asemenea altora, i-am acordat (și-i vom acorda, în continuare), o atenție deosebită. Deoarece industria de gaming a devenit oarecum statică, cu doar mici inovații pe care nu prea le putem numi semnificative, **Spore** este exact genul de joc pe care toți îl așteaptă și care poate da, din nou, vigoare, unui segment de entertainment ce trebuie să rămână mereu tânăr.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro

Producător: Illusion Softworks Publisher: 2K Czech Gen: Action Termen: TBA



Mafia 2



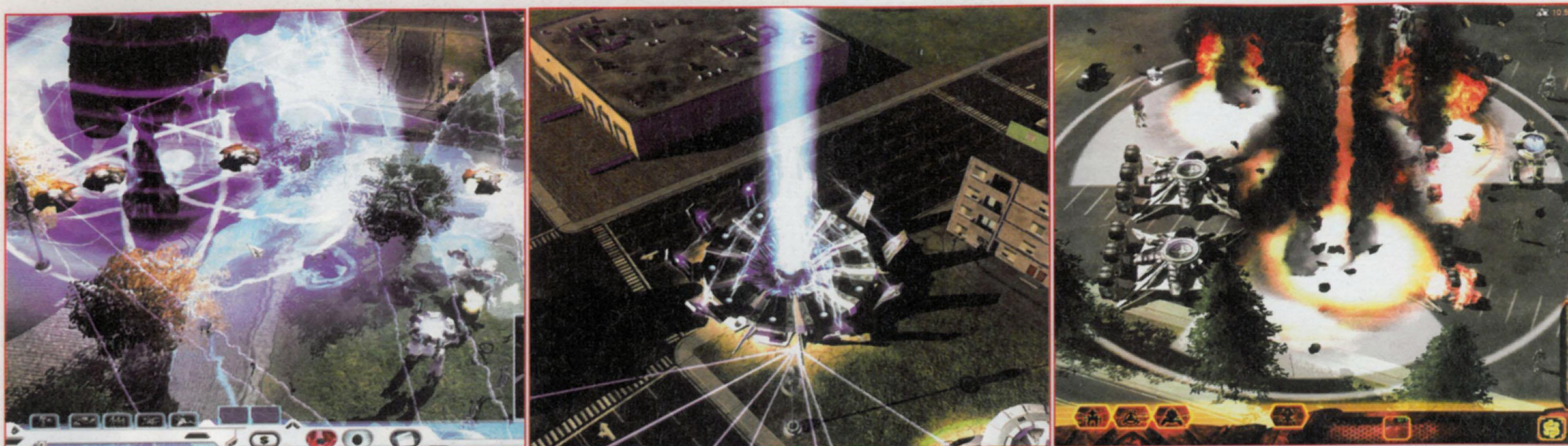
Mafia 2 este unul dintre acele jocuri îndelung așteptate de către gameri, dar pe care producătorii le țin ferecate în studiourile lor. Iar noi nu avem altă soluție decât să încercăm să speculăm, căci de la Games Convention încoace, 2K tace, vorba aia, precum un animal domestic în cucuruz. S-au mulțumit să ne azvârle un singur trailer și o mână de screenshot-uri. Probabil că sunt prea ocupați cu dezvoltarea acestui proiect, iar comunicatele de presă sau noile detalii întârzie să apară. Oricum, se vede de la o poștă chiar și din trailer volumul de muncă depus în vederea înfăptuirii acestui titlu

(care, să ținem cont, va fi multiplatform). Așa că, băieții au un alibi solid. Dacă e să dăm crezare trailer-ului, jocul va musti de momente de acțiune în cel mai hollywood-ian stil posibil, focurile de armă răsună peste tot, urmărirea de mașini dintre bandele rivale mafiotă sunt chestiuni la ordinea zilei, dar nu lipsește nici acel umor al anilor '40. În ceea ce privește grafica, sunt foarte tentat să folosesc niște interjecții sau onomatopée care să-mi exprime exaltarea, dar nu dă deloc bine la imagine. Pe scurt, grafica e doar la un pas de fotorealism. Dar jocurile nu au numai grafică ci și povești și tot soiul de intrigi sau

răsturnări de situație, iar Mafia 2 vrea să le însumeze pe toate acestea atât de bine, încât să avem impresia că în fața ochilor ni se desfășoară un film... Dacă vă mai amintiți, în urmă cu cinci ani Mafia făcea furori. Din păcate nu știm nimic de spre numărul de personaje jucabile sau dacă vom parcurge integral jocul cu un singur personaj. Tot ce putem spune e că, pe lângă mafioții consacrați, dichisiți la costum și cravată, și-au făcut apariția tipii moderni, îmbrăcați cu cămăși înflorate sau cu jachete simple, pentru a nu ieși în evidență în ochii "milițienilor". Suntem spre sfârșitul anilor '40 iar lumea a evoluat.

În ceea ce privește personajul sau potențialele personaje cu care vom juca, suntem convinși că vom face parte din această categorie, mai precis de "ucenic" care aderă la o familie mafiotă și este pus să îndeplinească diverse misiuni murdare. Probabil vom asista la o urcare treptată a inițialului nostru în rangurile mafioților, dar trebuie să repet că nu ni s-au furnizat încă informații concrete. Tot ceea ce putem face este să monitorizăm progresia jocului și fiți siguri că vă vom ține la curent imediat ce aflăm ceva nou.

FeldMareschall
vlad@pcgames.ro



Universe at War: Earth Assault

Știți ce se întâmplă când developerii mediocrului Star Wars: Empire at War aruncă în spate o licență care nu le-a picat bine și își dezlănțuie forța creatoare? Simplu, apare

Universe at War! Am petrecut ceva vreme în jocul celor de la Petroglyph și uite că acum vă putem spune cu ce se mănâncă.

Vin extraterestrii!

După ce au devastat jumate de univers în veșnica lor căutate de resurse și de putere, Hierarchy și-a dat seama că o planetă mică și virgină stă chiar sub nasul lor: Terra lor de pământeni. În fața

Walkerilor săi de zeci de metri înălțime și a tehnologiei sale uber avansate, apărarea terestră nu are cum să reziste mai mult de câteva ore, orice speranță de salvare a rasei umane fiind spulberate. Din fericire, în univers mai există și

Novus, o facțiune robotizată, eterni adversari ai Hierarchy care se opun pentru a "n"-a oară cuceririi necivilizate a belicoșilor alieni. Ei, dar cum în orice joc care se respectă trebuie să apară și o a treia roată la căruță, avem

Masaris, creaturi care s-au refugiat sub mări și pe care invazia le-a trezit din dulcele lor somn de frumusețe. Mai ai nevoie de ceva ca să începi o bătălie de dimensiuni galactice pe bătrâna noastră planetă?



✚ **PALATUL COTROCENI** - trebuie să știi unde să lovești ca să îl dărâmi.

E clar că scenariul lui **Universe at War** nu-i din cele mai originale, dar jocul compensează acest déjà-vu prin câteva atuuri. Cele trei rase sunt trei tabere bine diferențiate, și totodată punctul forte al jocului.

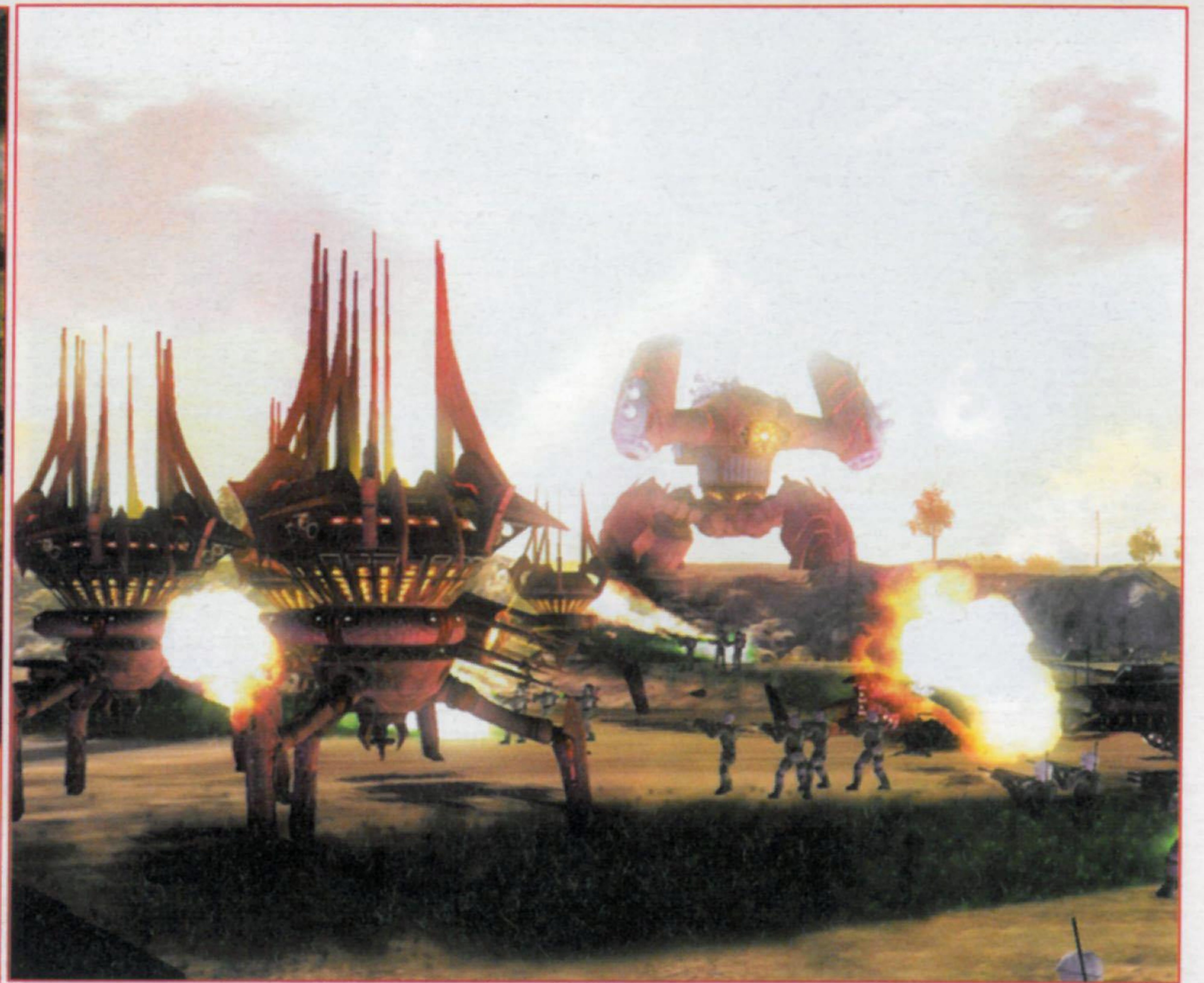
Hierarchy este cea mai impresionantă dintre ele. Walker-ii săi îți acoperă întregul ecran, această facțiune mizând totul pe puterea sa de foc. Hierarchy este antiteza Novus, lentă și puternică, roboții celei de-a doua facțiuni contând pe numărul lor mare și pe rețeaua de piloni pentru teleportarea de la un punct la altul al hărții ca vântul și ca gândul. Cu un look pe

jumătate Star Wars, Novus este de departe cea mai reușită rasă a jocului în materie de design.

Masaris este facțiunea cea mai clasică și mai fadă dintre cele trei. Singura lor particularitate este că se bazează pe un ciclu de energie întunecată / energie luminoasă care modifică trăsăturile unităților.

Unde-s trei, puterea crește!

Cred că ar fi indicat să vedem mai pe-ndelete particularitățile fiecărei rase. Hierarchy și Novus, de exemplu, dispun de un sistem de resurse asemănător. În **UaW**, oamenii și casele lor fac oficiile de



✚ **DIN PUNCT DE VEDERE** grafic, clădirile sunt impresionante.

punct nevralgic al războiului. Hierarchy se mulțumesc să construiască niște reaper drone ce lucrează din greu pe câmpul de bătălie și adună tot ce aduce venit, de la vaci la case.

Novus sunt mai pașnici și se mulțumesc să recolteze tot ce nu este organic. Cât despre Masaris, ei își produc singuri resursele și își ridică clădirile.

Strategiile celor trei rase diferă datorită asimetriei unităților, căci o anumită unitate dintr-o facțiune nu are echivalent în celelalte, ca în **Supreme Commander**, de exemplu. Walkerii Hierarchy sunt niște mastodonți ale căror părți

componente pot fi customizate pentru fiecare în parte. Ici o turelă, colea o plasmă sau un accelerator de producție etc. Walkerii pot produce în timpul deplasării și își pot înlocui toate elementele ca să se adapteze situației. Ca să-i distrugem, trebuie să le spulberăm mai întâi blindajul, după care le atacăm core-urile de răcire.

Novus, în schimb, preferă să joace murdar. De exemplu, de ce nu ar folosi niște viruși informațici care să mai domolească ardoarea de tip sectar a roboților adversi?

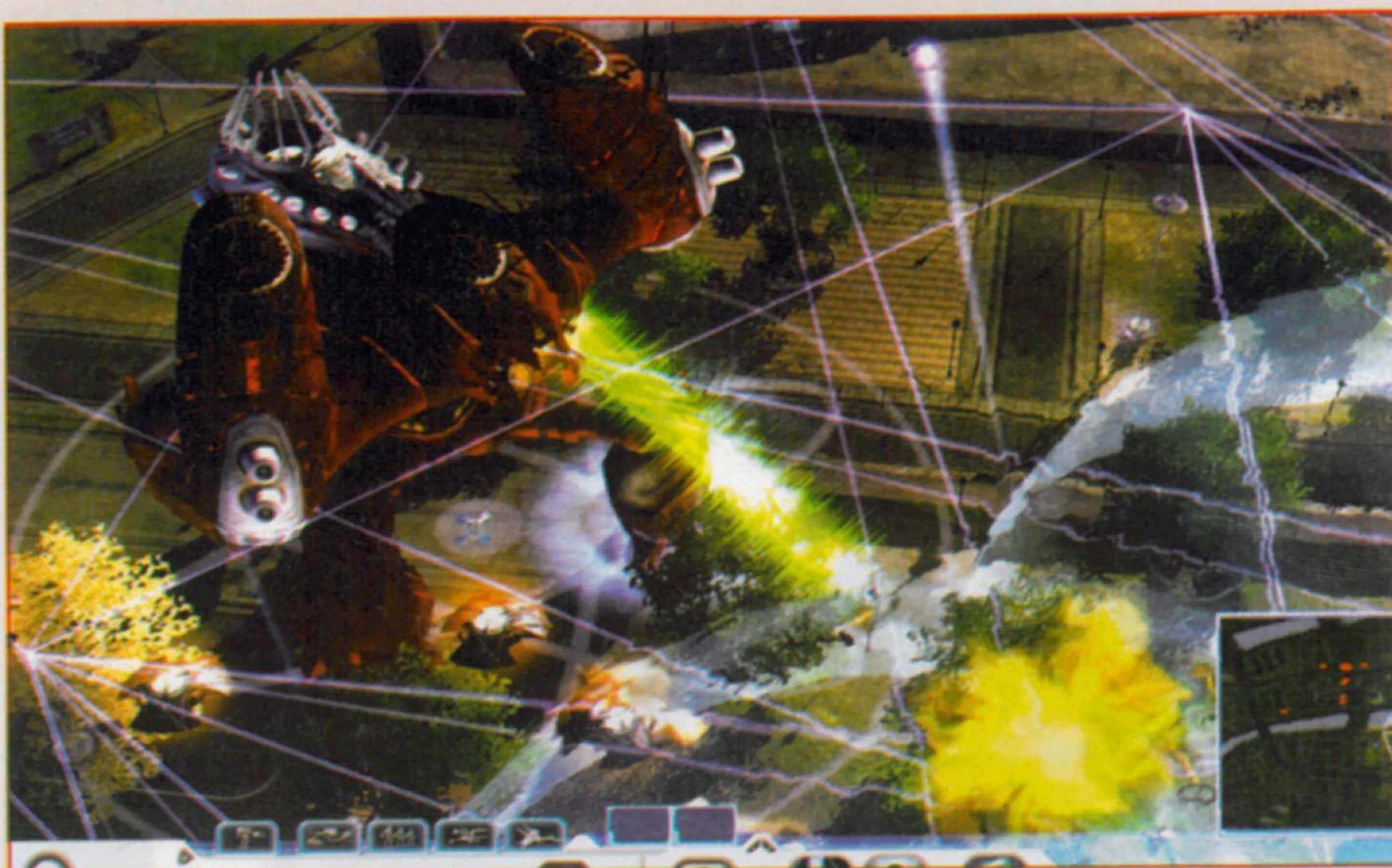
Masaris sunt niște non-violenți, un fel de flower-power ai



✚ **NICIO ȘANSĂ!** Este aproape imposibil să pătrunzi defensiva asta.



✚ **HAI**, toată lumea să intre ordonat la grămadă!



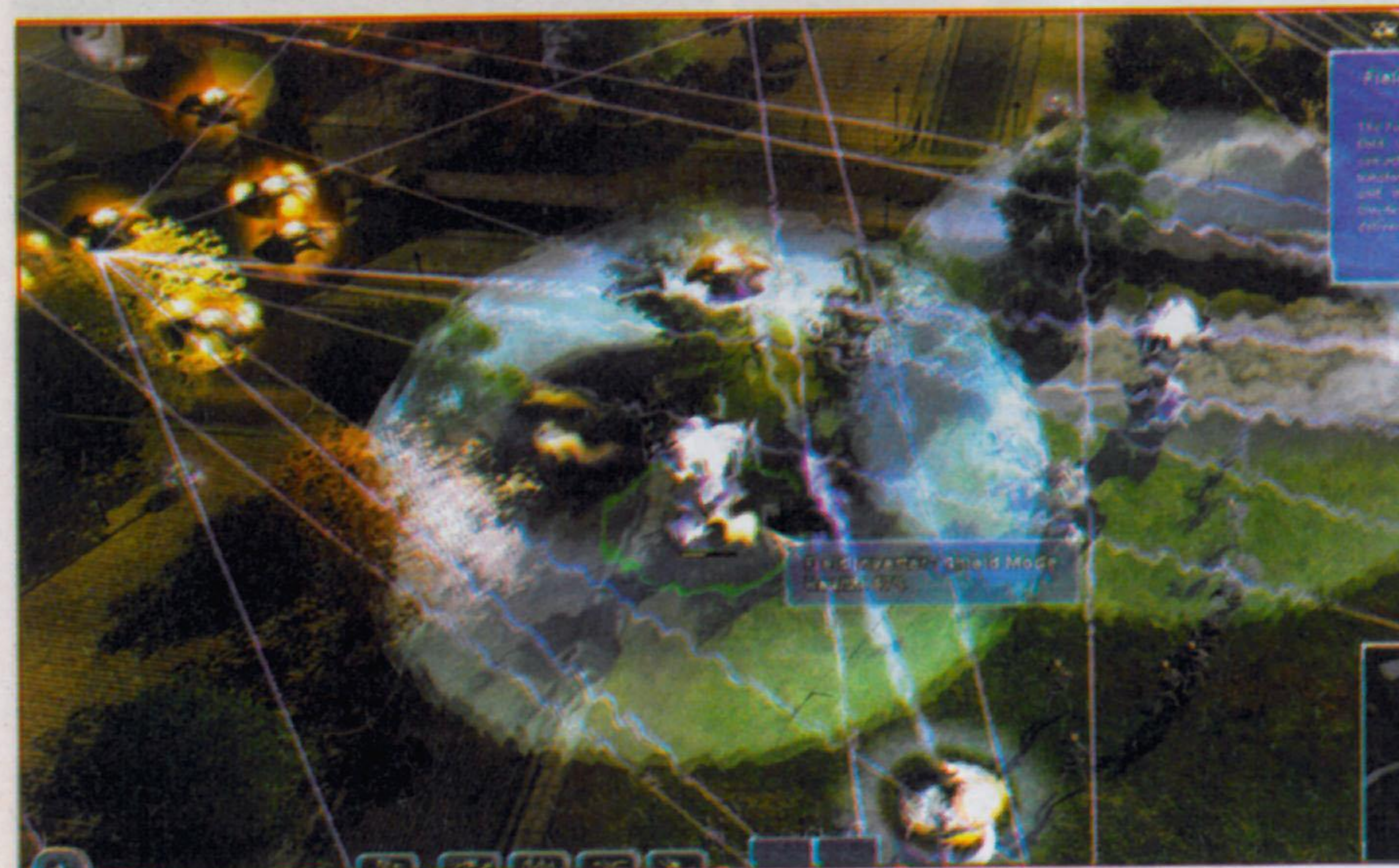
ATÂTEA SISTEME defensive, încât nici James Bond nu trece de ele.



TARA ARDE și pompierii dorm.



ȘI CÂND TE gândești că nu mai sunt copaci în orașele mari...



HA, CÂT STAU în sfera mea, nimeni nu mă poate ataca! Na...

galaxiei, eroii lor nefiind capabili să tragă nici măcar un foc de armă în zona delimitată.

Cum spuneam, diferențele sunt foarte accentuate și foarte minuțios lucrate de developeri care îți dau sentimentul că ai de-a face cu o descoperire foarte plăcută la fiecare rasă.

Prin clasicismul său, **Universe at War** este foarte accesibil începătorilor. Toți cei care au pus mâna măcar pe un RTS în viața lor nu vor avea nevoie decât de câteva minute ca să se obișnuiască cu controlul. Este o abordare old school de bun gust, cu lupte îndârjite și bogate în efecte speciale, care pot rivaliza fără rușine cu un **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**.

Așadar, avem de-a face cu trei tabere asimetrice, care vor fi și obiectul a trei campanii distincte pe firul cărora se va desfășura un scenariu tăiat de cinematici în care băieții răi se dovedesc a fi, de fapt, băieții simpatici, iar băieții buni sunt într-adevăr... băieții buni.

Campania este relativ scurtă, iar misiunile durează rareori mai mult de o jumătate de oră. Avem de-a face cu vechile și bătrânele obiective: apără baza, distruge cutare obiectiv, escortează-l pe cutărică sau vom avea chiar misiuni în care dispunem de un singur erou sau de o mână de unități ca să ne atingem obiectivele.

Câteva noutăți

Unele structuri pot lansa atacuri devastatoare chiar și asupra celor mai puternice trupe. De exemplu, generatorul de găuri negre al Novus creează o explozie gigantică în punctul de impact, care poate împrăști întreaga armată adversă. Aceste super lovituri pot fi utilizate pe anumite hărți, create special pentru ele, pentru că au timp de răcire extrem de lung și, odată realizate, pot face inutile câteva zeci de minute de joc în cazul în care lovitura a eșuat.

Foarte importante sunt nodurile energetice, care au impact

continuu asupra gameplay-ului. Acestea au funcția primară de a transporta energia de la nucleul central la toate clădirile periferice creând un fel de rețea electrică. Dar funcția lor secundară este cea mai interesantă. Practic, trupele le pot exploata ca să călătorească rapid dintr-un punct în altul al hărții. Fiecare trupă poate intra și ieși din aceste noduri transformându-se într-o descărcare energetică. De aceea este important să umplem harta cu noduri, plasându-le chiar în puncte depărtate unde nu există edificii. Crearea unei rețele vaste permite o aprovizionare constantă cu trupe în punctele fierbinți ale luptei și, mai ales, permite deplasări rapide în așa fel încât să reușim să intervenim în situații disperate.

Gameplay universal valabil

"Muncitorii" sunt trupele de bază, utilizate la construirea edificiilor și la menținerea structurilor armatei. Recoltarea de resurse se face în mod automat de către trupe noncontrolabile. Și începe atunci când sunt construite clădirile destinate reciclării de materiale răspândite pe hartă. Resursele servesc la construirea clădirilor de producție, cu ajutorul cărora dăm viață unui armate. Putem construi infanterie, vehicule terestre și vehicule aeriene. Fiecare trupă are caracteristicile și puterile ei, arătate în josul ecranului, de care trebuie să ținem cont mai ales în lupte. Unele dintre acestea sunt atipice, de exemplu, un fel de atac kamikaze pe care îl execută infanteria Novus, care face damage serios dar care ucide și atacanții. Ca să creăm o armată competitivă trebuie să studiem bine toate trupele pe care le putem construi, căci fiecare dintre acestea are defecte și calități specifice, care le fac inutile în unele situații sau neprețuite în altele.

În momentul în care avem la dispoziție toate clădirile și trebuie să facem alegeri ponderate, va fi foarte important să studiem adversarii și tipul de teren pe care

luptăm. Construirea întâmplătoare de trupe nu ajută la nimic. Ca în orice RTS modern, nu lipsesc eroii, care sunt trupe foarte puternice dotate cu abilități speciale. Acestea au o funcție importantă căci, de regulă, conduc armatele și rezolvă diferitele quest-uri pe care le primim.

Multiplayer

Nici prea prea, nici foarte foarte, singleplayer-ul este numai bun cât să fii tobă de joc pe când te încumeți să intri într-un multi. Aici, cele trei rase își arată splendoarea în *Quick Battle*, în care opt jucători se pot confrunta și *Conquer the World*, pompă direct de la sânul mamei *Galactic Conquest* din *Empire at War*.

Pe o hartă a lumii împărțită în mai multe teritorii, cele trei facțiuni se confruntă cu scopul de a-și reduce adversarii la cenușă, zdrobindu-i din punct de vedere economic. Sega a avut ideea să implementeze în joc serviciul LIVE al Microsoft, ceea ce s-ar traduce printr-un abonament Silver (fără plată) putem câștiga medalii, juca împotriva altor jucători PC în *Quick Battle*, dar că modul online *Conquer the World*, întâlnirile cu prietenii și jocul contra unor adversari care posedă versiunea pentru Xbox360 vor fi rezervate numai și numai celor care vor plăti 60 euro pe an pentru LIVE.

Ce poți să mai spui? E cea mai tare modalitate de a sugruma din fașă comunitatea dacă ne gândim că majoritatea RTS-urilor sunt jucabile gratuit online...

Probleme

În *Universe at War* nu toate sunt roz. Mai întâi, camera este prea joasă ca să te ajute să controlezi tot ce se petrece pe câmpul de luptă. În fața a trei Walkeri, mai degrabă te lupți cu camera ca să îți plasezi unitățile în locurile cele mai indicate.

La fel, mini-harta este într-adevăr prea mică și imprecisă. Luptele impresionează printr-o mulțime de efecte speciale, dar acestea au tendința să dăuneze

vizibilității. Nu rar se întâmplă să te afli în mijlocul unor explozii și să-ți pierzi unitățile din câmpul vizual. În fine, pathfinding-ul suferă și el, cu unități aproape de locul luptei care ignoră complet adversarul, și cu bug-uri enervante, cum este deselectarea unor clădiri de producție atunci când faci clic prea repede pe unități. Ca să închei cu partea tehnică, trebuie să amintesc că *Universe at War* utilizează o versiune îmbunătățită a engine-ului grafic al lui *Empire at War*, rezultatul fiind dintre cele mai plăcute. Este suficient să privești imaginile care ilustrează review-ul ca să vă convingeți: jocul este frumos, bine animat și permite afișarea multor explozii. AI-ul e departe de a fi unul imbecil: exploatează foarte bine avantajele fiecărei rase și nu ezită să se replieze în situațiile critice.

Universe at War este un RTS bun, dar care suferă din păcate de câteva defecte. Cele trei rase sunt punctul forte al jocului, chiar dacă Masaris nu au prea multă sare, nici piper. Bug-urile, erorile de pathfinding și un multiplayer contra cost pot să scadă foarte mult din interesul jucătorilor, ceea ce duce, normal, la o scădere a punctajului său.

Dr. Lamer

cipri@pcgames.ro

Punctaj UNIVERSE AT WAR

PRODUCĂTOR Petroglyph
PUBLISHER Sega
OFERTANT -
PREȚ CCA. 50 EURO
VÂRSTĂ de la 16 ani



PRO & CONTRA

- trei rase diferite
- Walkerii
- lupte acerbe
- ➖ pathfinding defectuos, bug-uri
- ➖ multiplayer stricat de LIVE
- ➖ Masari fără interes

Grafică 85%
Sunet 81%
Gameplay 84%
Atmosferă 80%
Multiplayer 72%

81%

NECESAR

CPU - 2,6 GHz
Video - 256 MB
RAM - 1 GB

RECOMANDAT

CPU - 3 GHz
Video - 512 MB
RAM - 2 GB

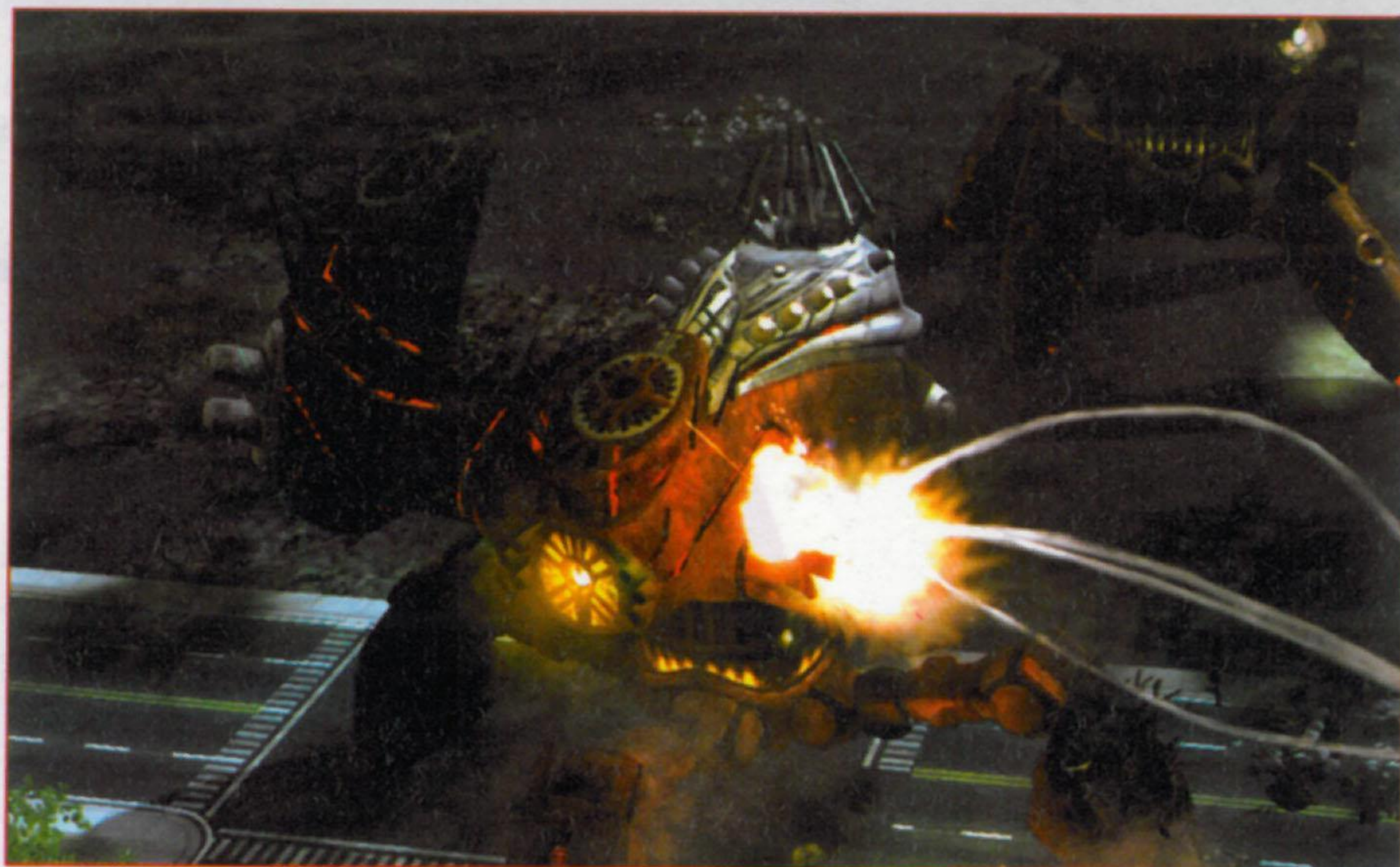
JOCURI ASEMĂNĂTOARE: STAR WARS: EMPIRE AT WAR



EFECTELE efectului de seră.



ACUM, unde mai fugi?



FIE VREME BUNA, FIE vreme rea... scandal pana la moarte si dincolo de ea.



UN JOC DE STRATEGIE clasică implică tactici clasice.



Sudden Strike 3: Arms for Victory

Despre RTS-urile WWII nu cred că mai e nevoie să amintesc cu ce se mănâncă... doar e plină lumea de ele, și cred că până și somalezii au apucat să joace măcar primul Sudden Strike, apărut prin anul 2000! Sigur că jocuri precum Company of Heroes îți fac cu ochiul să mai căsăpești odată naziștii în Franța sau să-i ridiculizezi pe americani tot prin zonă, dar majoritatea titlurilor real-time apărute în ultimii ani sunt terne, au aceleași scheme de joc, același tip de misiuni...

Seria Sudden Strike se distinge prin lipsa totală a recoltării de resurse, un micromanagement al trupelor destul de rafinat și în special un anumit grad de realism al înclășărilor armate. Aceste elemente au făcut seria iubită de respectabilii fani ai strategiei în timp real. Față de capitolele precedente, **Sudden Strike 3: Arms for Victory** ni se prezintă într-un engine 3D care ne dă posibilitatea să zoomăm, nu și să rotim harta, însă. Zoomul nu ne permite să apropiem camera într-atât de mult încât să vizualizăm fiecare unitate în parte, ca în **Company of Heroes** sau **World in Conflict**, de exemplu, dar oricum, este inutil și

nu face altceva decât să accentueze modelarea proastă a unităților. La ce le-o fi trebuit funcție de zoom nu știu!

Gameplay

Jocul ne oferă clasică modalitate *campaign* (are nu mai puțin de cinci campanii!) și modul multi-player. Fiecare campanie ne plasează la comanda tot atâtor armate: Aliații (Europa, de la debarcare), Axa (sfârșitul războiului), URSS (Războiul din Crimeea), Statele Unite și Japonia (Iwo Jima). Fiecare armată dispune unități și prototipuri diferite, chiar dacă, per ansamblu, acestea nu prezintă o diferențiere izbitoră în modelare.



GATA, debarcăm frumușel și trecem la... tactici grele!

Prima inovație, harta strategică, ne oferă posibilitatea să avem o vedere de ansamblu asupra câmpului de operațiuni. Este foarte utilă, în special atunci când avem de gestionat două fronturi, dar plătește tribut lipsei de vizibilitate datorate engine-ului grafic. Harta ne va fi utilă din când în când și pentru reperarea formelor de relief, deci a inevitabilelor artilerii care le ornează.

O altă noutate sunt diagramele vehiculelor ce apar în dreapta ecranului și ne dau de înțeles care parte a suferit damage, de unde consecința directă a nefuncționării sculei (motor stricat, tun supraîncălzit etc.). Alte noutăți? Sincer, nu am mai văzut. Unitățile

maritime nu sunt controlabile, așa cum ne dădea Fireglow de înțeles în screenshot-uri, cât despre pathfinding și AI... După tutorialul nostru cel de toate RTS-urile, primele misiuni ne aruncă pe front, unde unitățile, controlate de AI-ul cunoscut sub numele de SmartAI, au tendința să se arunce către apărarea adversă, fiind rase literalmente cu foarte multă ușurință... SmartAI, eh? Siiigur ca da! Exact ca în alte RTS-uri, cea mai bună tactică este să execuți manevre de flancare sau să-ți utilizezi cu eficacitate maximă unitățile pe care le ai la dispoziție. Faptul că dispunem aproape tot timpul de armate numeroase nu înseamnă că este suficient să le



HA, UITE CĂ avem suport de clibru mare. Așa să tot mergi la război.

trimitem la țintă ca să îți asiguri victoria. Ca în orice **Sudden Strike**, trebuie să-ți gestionezi fiecare unitate. Hărțile campaniei se disting prin vastitate, ajungând să se întindă chiar pe 8 kilometri lungime și lărgime în anumite cazuri.

Non multa sed multum, da?

Curba de învățare e destul de rapidă, dar cei care caută un RTS ieșit din canoanele real time, unde să găsească o puternică componentă tactică, poate găsi în **Sudden Strike 3** destule satisfacții, cu condiția să nu se lase descurajat de primele eșecuri. Trebuie să-ți realizezi bine mișcările înainte să acționezi și mai ales nu

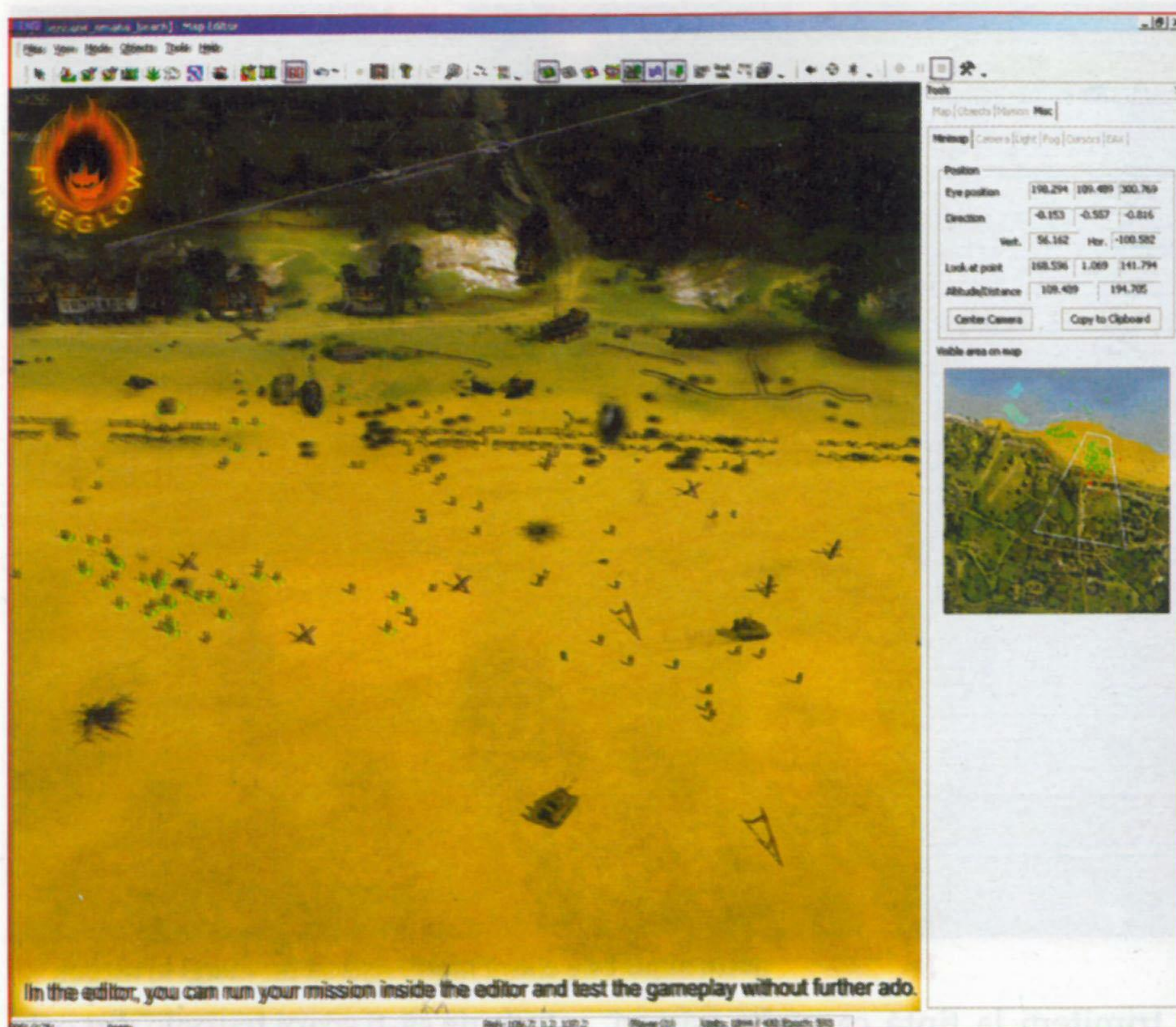
trebuie să-ți scapi trupele din ochi nicio clipă! Sunt sigur că posibilitatea alegerii între diferite niveluri de dificultate era mai mult decât binevenită... așa, avea la dispoziție unul singur. În cursul campaniei, situațiile de luptă sunt foarte variate și, în afara misiunilor tipice (distruge baza cutare), ni se cere să mai apărăm o poziție, să escortăm niște unități în miezul teritoriului advers etc. Nu lipsesc scenariile care au marcat istoria celui de-al Doilea Război Mondial, între care deja fumata debarcare din Normandia sau bătălia de la Iwo jima unde, dacă jucăm cu americanii vom avea de cucerit insula, în timp ce dacă luptăm de partea japonezilor,



HMM, NASOALĂ ZONĂ... Nu-mi plac deloc pădurile alea.



FLANCĂM ȘI NOI cum putem...



ÎN EDITOR, PUTEȚI RĂDĂ MIȘCĂRELE ÎN JOC ȘI TESTAȚI JOCUL FĂRĂ A FI ÎN JOC. VĂ PUTEȚI DISTRA CU EL DUPĂ BUNUL PLAC.

CEVA ACTIVITATE ÎN PORT. CRED CĂ AR TREBUI SĂ MAI CHEM NIȘTE AJUTOARE.

trebuie să o apărăm. Așa cum ne-a obișnuit seria de-a lungul timpului, terminarea misiunilor nu este deloc simplă, atât din cauza dimensiunilor acestora, cât și numărului mare de scenarii.

După cum vedeți din imaginile pe care m-am ostenit să le salvez pentru ilustrarea articolului, impactul grafic nu reprezintă punctul forte al jocului, dar vastitatea hărților, pe care pot fi prezente chiar sute de unități în același timp i-a pus pe developeri în situația să facă unele compromisuri în ceea ce privește nivelul de detaliu al unităților și efectele

speciale.

Multiplayer-ul constă în clasicele lupte 1v1 și 2v2, în care trebuie să-ți învingi adversarul. Din păcate, modul nu conține decât cinci hărți și, din păcate, nu am zărit niciun editor prin joc.

Sudden Strike 3: Arms for Victory este un RTS care necesită ceva vreme ca să fie stăpânit, dar odată domesticit vă poate oferi multe satisfacții. Jocul va da sigur o plăcută bătaie de cap fanilor, care nu sunt interesați de grafica vetustă, ci de realismul lui. Gameplay-ul unic al seriei, cu dificultatea agresivă, sutele de

unități și management-ul comportamentului sau chiar reprovizionarea cu muniție și carburant, totul este prezent într-un joc a cărui bogăție strategică rămâne încă o perla în ochii strategilor bătrâni.

Dacă nou-veniții vor reuși să reziste dificultății ridicate, atunci au toate șansele să devină fani ai acestui joc.

Dr. Lamer

cipri@pcgames.ro

Punctaj SS 3: ARMS FOR VICTORY

PRODUCĂTOR	Fireglow
PUBLISHER	Fireglow Games Pub.
OFERTANT	Monosit
PREȚ	98,80 lei
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

+ niveluri enorme	- pathfinding slab
+ profunzime tactică	- lipsa unor adevărate inovații
+ unități numeroase și variate	- grafică depășită
+ câteva noutăți simpatice	- e foarte dificil!

Grafică	79%
Sunet	75%
Gameplay	84%
Atmosferă	83%
Multiplayer	70%

78%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2 GHz	CPU - 2,8 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 1 GB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA SUDDEN STRIKE



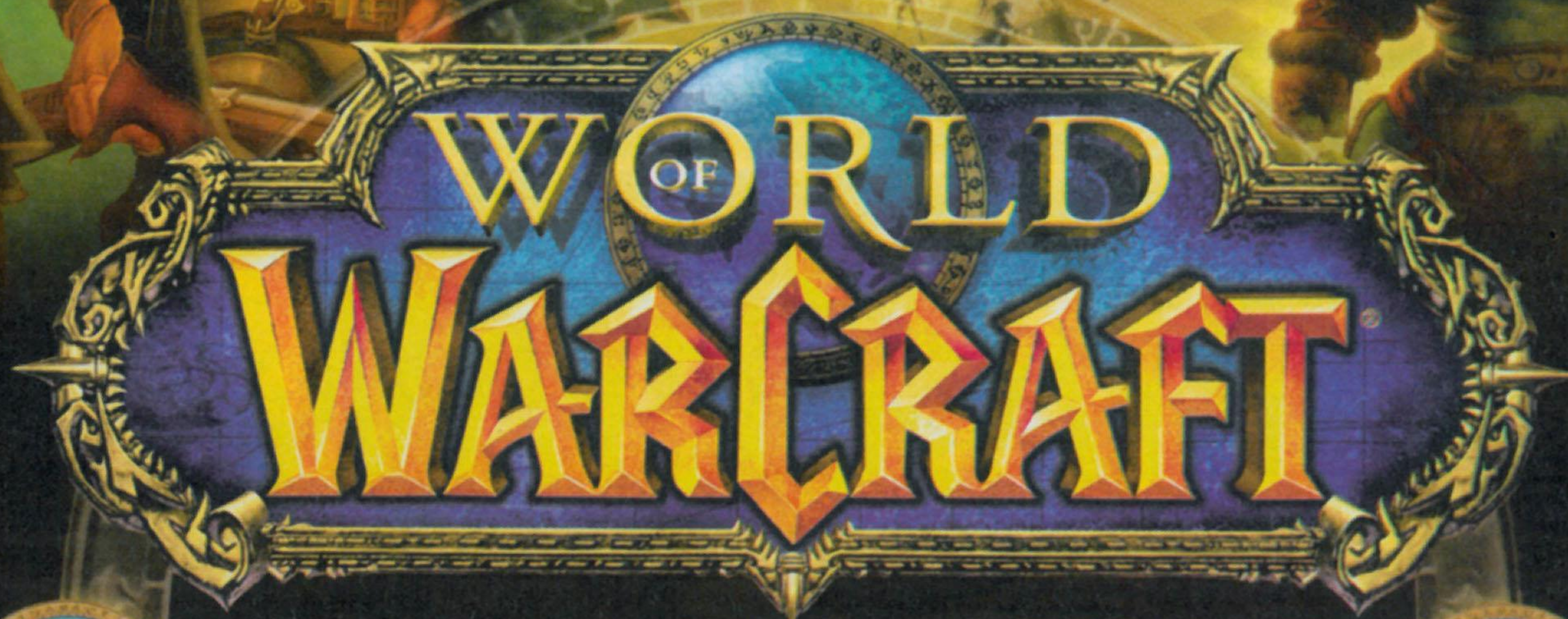
MĂ, FRAȚILOR, DA' NIMERIȚI ODATĂ PODUL ȚA CĂ NE APUCĂ CRĂCIUNUL DUPĂ RIT VECI AICI!

IA UITE-I DE UNDE VIN... INAMICUL E PERFID CA UN PARLAMENTAR AFLAT PE FINAL DE MANDAT

PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

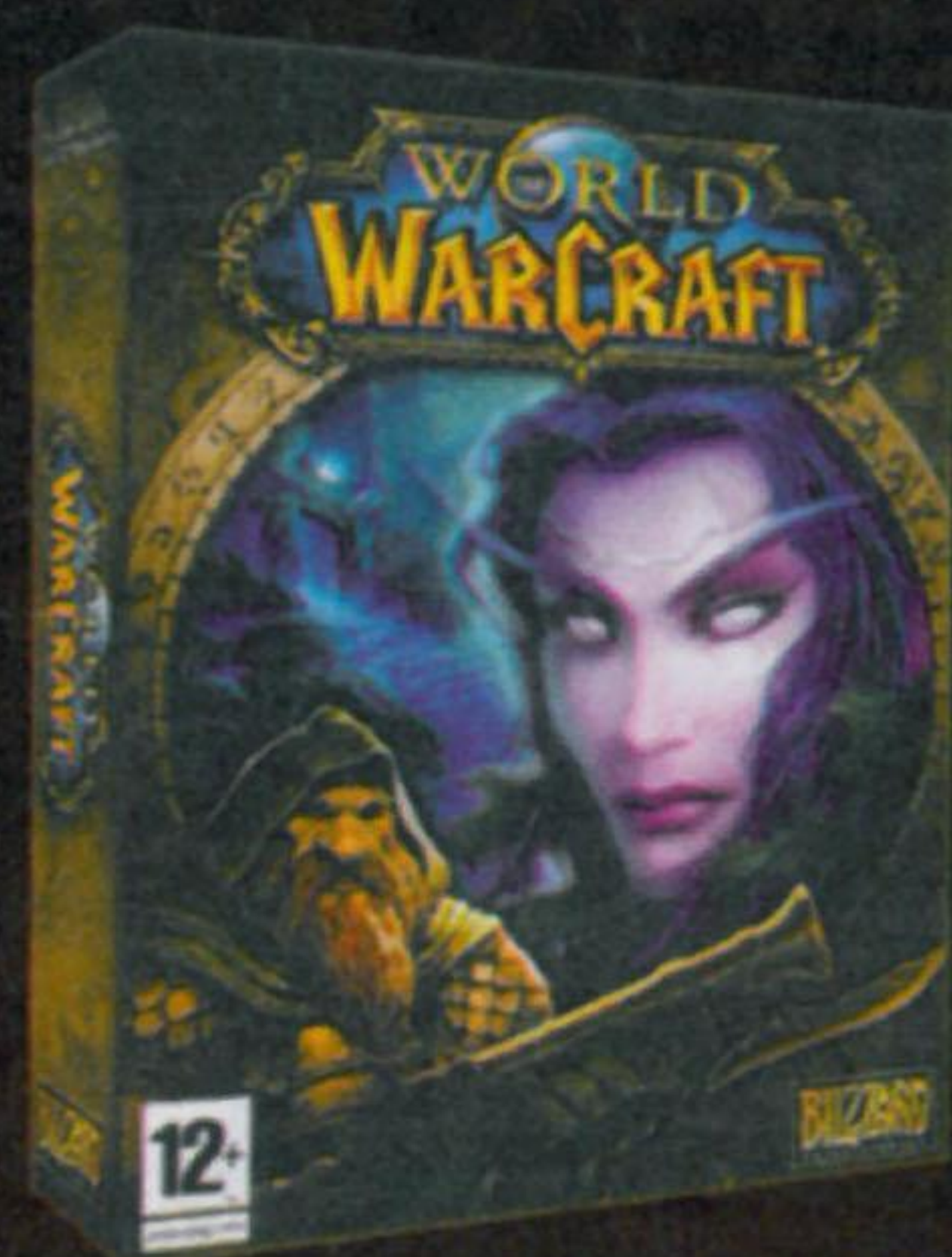
ACUM LA
SUPER PREȚ

49,9
R.



1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc

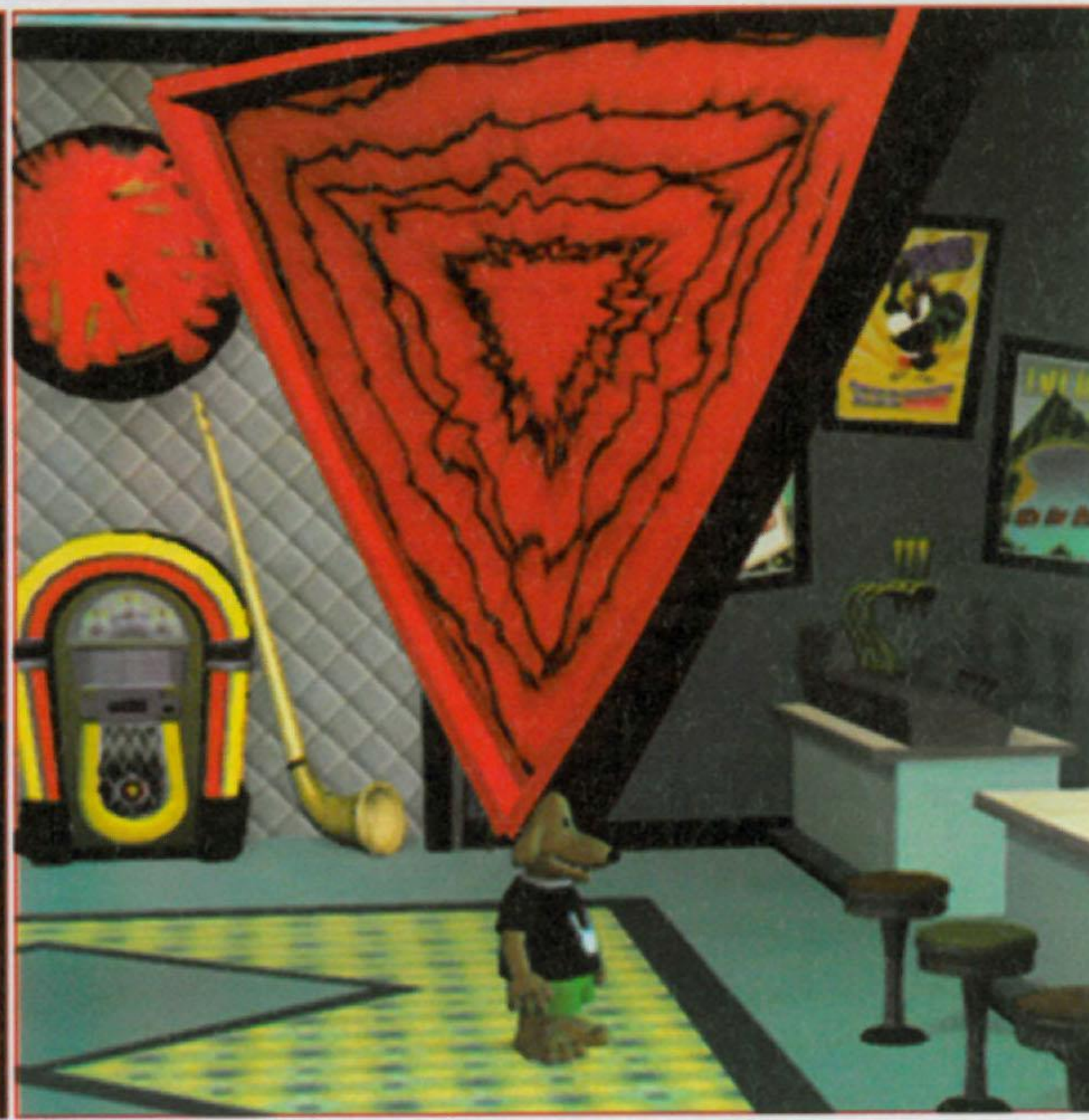
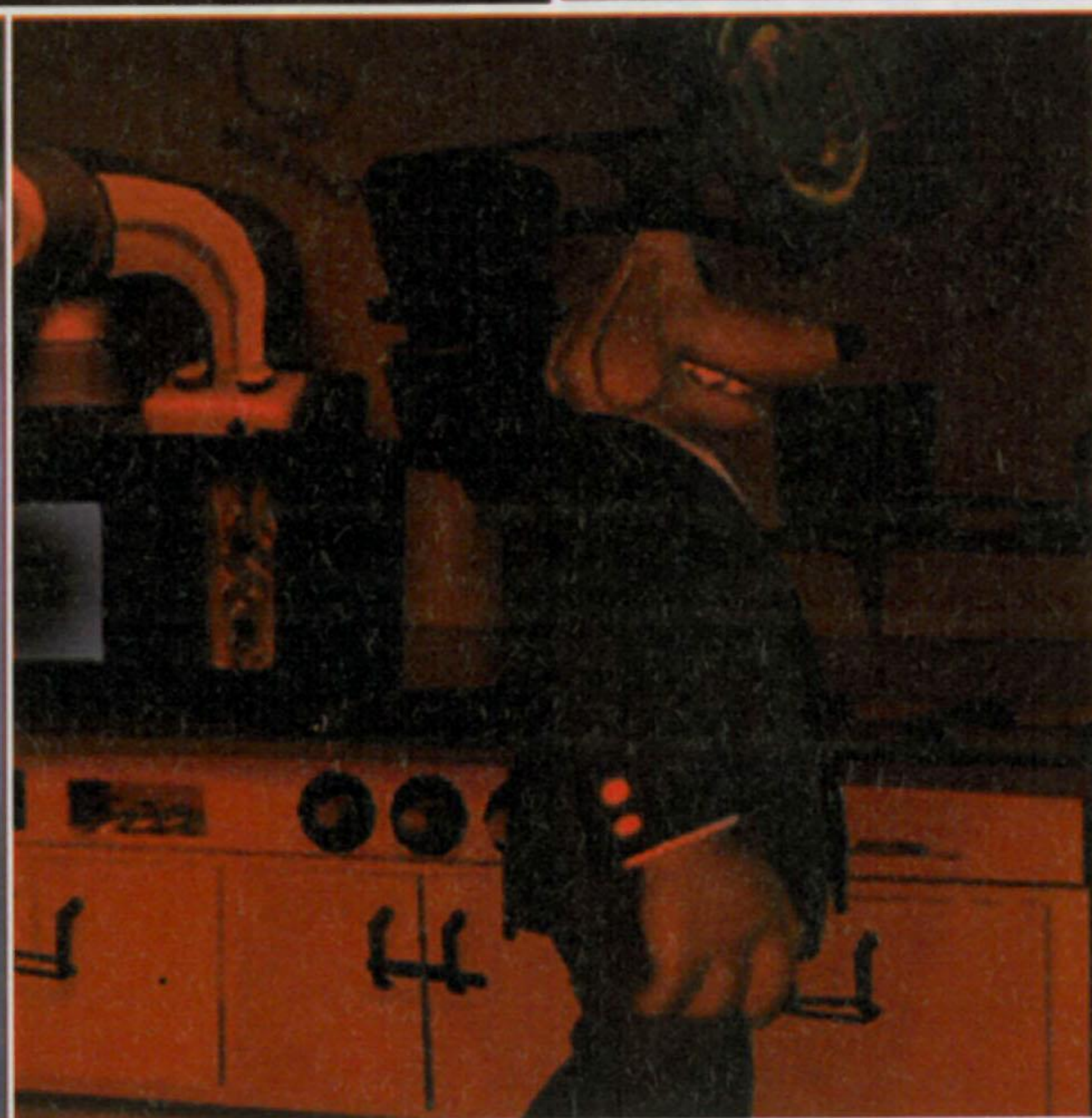
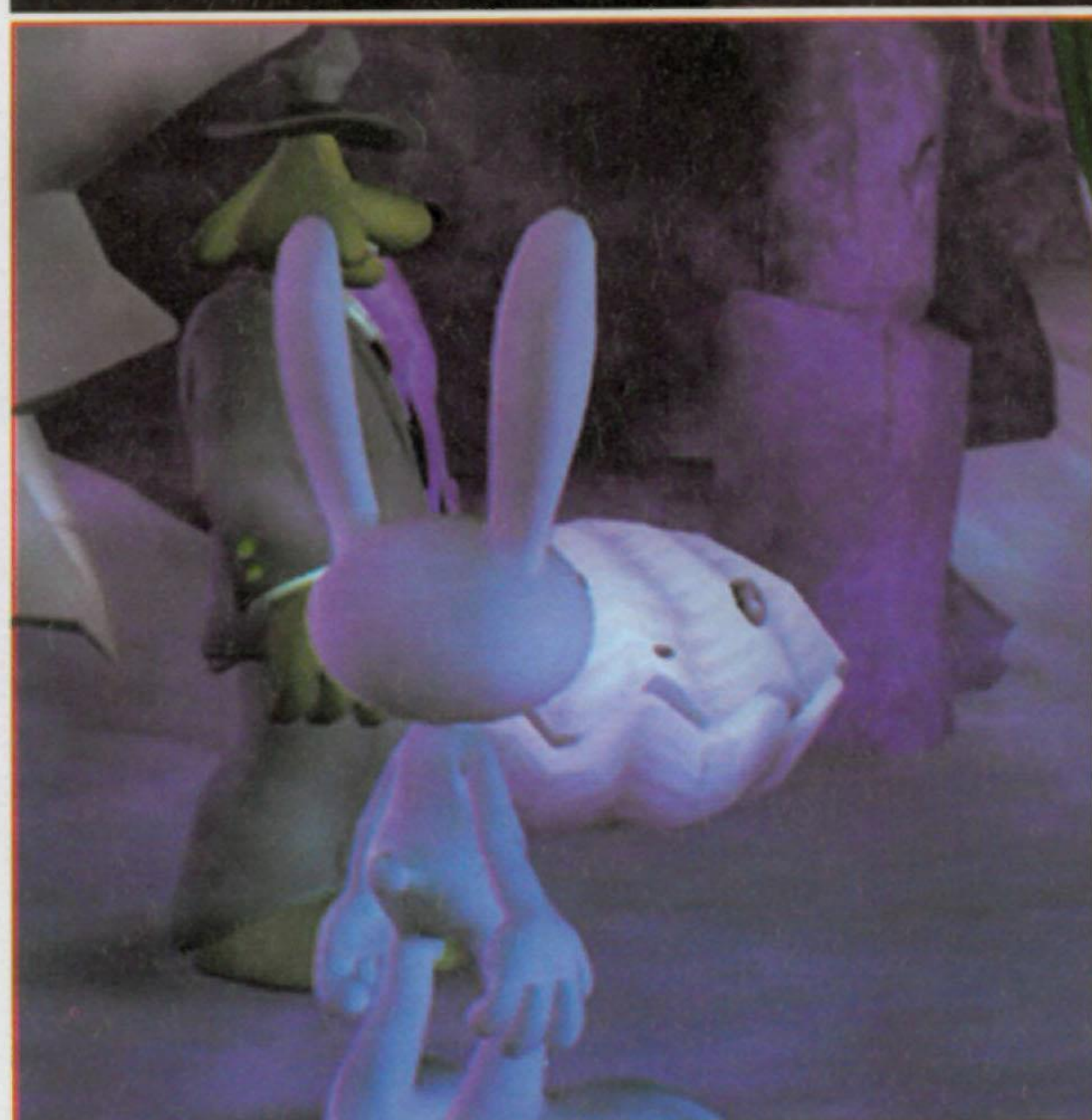
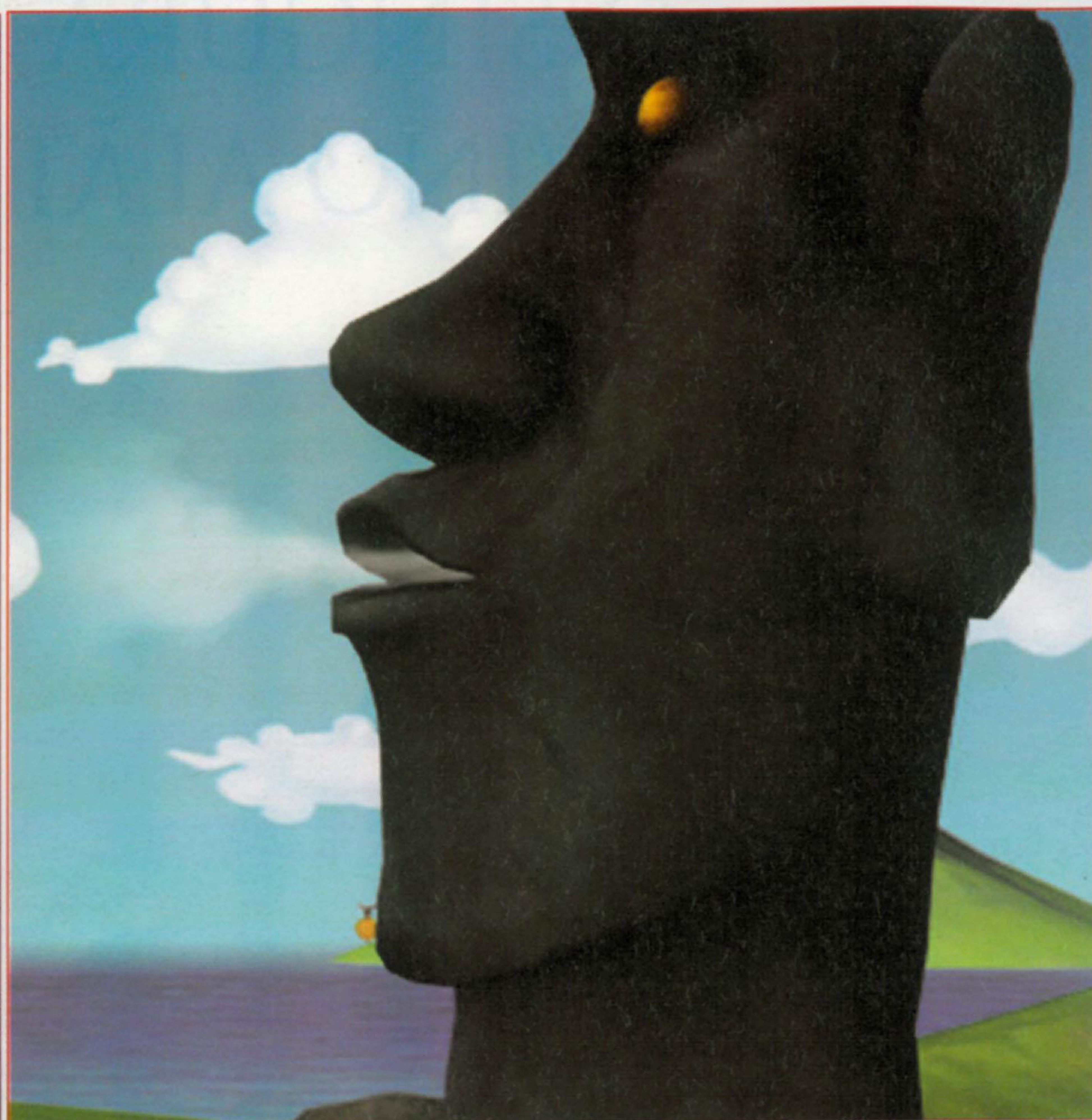


*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Sam & Max 202: Moai Better Blues

La mare, la soare, cu multe pietre goale!

Ați fost vreodată alergați de un... triumphi al Bermudelor?! Sau, cine știe, ați purtat vreodată o conversație cu un cap din piatră? Dacă răspunsul vostru este nu, atunci vă recomand din toată inima să puneți mâna pe acest nou episod din noua serie

Sam and Max și să-l butonați fără nici un fel de pauză: vă asigur că nu veți regreta! Dar, dacă ați făcut, totuși, câte ceva din cele amintite mai sus, atunci ar fi recomandat să nu le spuneți nimic părinților despre asta, nu de alta, dar vor crede că sunteți plecați cu sorcova.

Back from Hell

După ce au reușit să salveze Crăciunul și să-l trimită pe "Santa" acolo unde-i este locul, adică în iad, potaia desculță (Sam) și chestia aia cu ochi mici și gură ridicol de mare (iepurele Max) s-au întors și sunt gata să înceapă o nouă aventură nu prea sănătoasă... mintal vorbind. Povestea

noastră începe repezător și fără o introducere adecvată: observi sec cum Sybil încearcă să își salveze poponețul de un portal interdimensional cu înclinații bermudiste, care o fugărește prin oraș. În încercarea ta prietenoasă de a o salva, atât ea cât și capul lui Abe sunt aspirați de portal și aruncați într-o altă dimensiune necunosc-



cută și misterioasă care, de fapt, se dovedește a fi o insulă tropicală pierdută în timp și spațiu, unde poți gusta din Fântâna Tinereții în timp ce privești cu mândrie la o bucată din Arca lui Noe. Firul narativ își intră și el repezător în rol, iar în scurt timp realizezi că porți o conversație cu trei căpățâni Moai despre o profecție misterioasă, al cărei punct culminant rezultă în erupția unui vulcan, implicit boom-boom-ul insulei. Sărind peste detaliile pentru care aș putea fi dat în judecată de către producători, noua ta misiune, adică noua lor misiune, este să ajungă la zeul (supărat al) vulcanului și să-l convingă că nu este frumos ceea ce face și că Bush nu este pe insulă. Simplu ca "Oul lui Columb"!

Fun! Fun! Fun!

Obiectiv fiind de fel, vă spun pe șleau: băieții aceștia de la Telltale Games sunt grozavi (bine, bine și fetele)! Știu cum să te facă să-ți dorești mai mult, să te rogi doar să-l mai auzi pe iepurele acela nesuferit făcând o nouă glumă pe seama lui Paris Hilton (asta-i pe bune). Scenariul, replicile și voice acting-ul sunt de mare clasă. Dialogurile sunt gândite de scenariști adevărați, nu de niște

tonți. Personajele sunt credibile, te fac să te atașezi de ele, nu doar să le privești precum cele din... eh, **Crysis** de exemplu... că tot este la modă. Absolut totul a fost gândit într-un asemenea fel încât să-l bine dispună pe jucător, și nicidecum să-i sufoce PC-ul sau mintea.

Iar dacă vă gândiți la puzzle-uri, atunci aveți perfectă dreptate! Acestea sunt logice (în limita ideii de **Sam and Max**), intuitive și amuzante, iar preț de cinci ore veți fi invitați să descoperiți o poveste, dacă nu originală, cel puțin foarte amuzată și plăcută.

DuMonde

Punctaj SAM AND MAX...

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	SEGA Europe
OFERTANT	
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

+ multe idei bune, implementate propice	+ foarte amuzant
+ gameplay plăcut	- motor grafic destul de limitat
+ voice acting bun	- poate prea scurt... puff

Grafică	73%
Sunet	82%
Gameplay	91%
Atmosferă	90%

84%

NECESAR

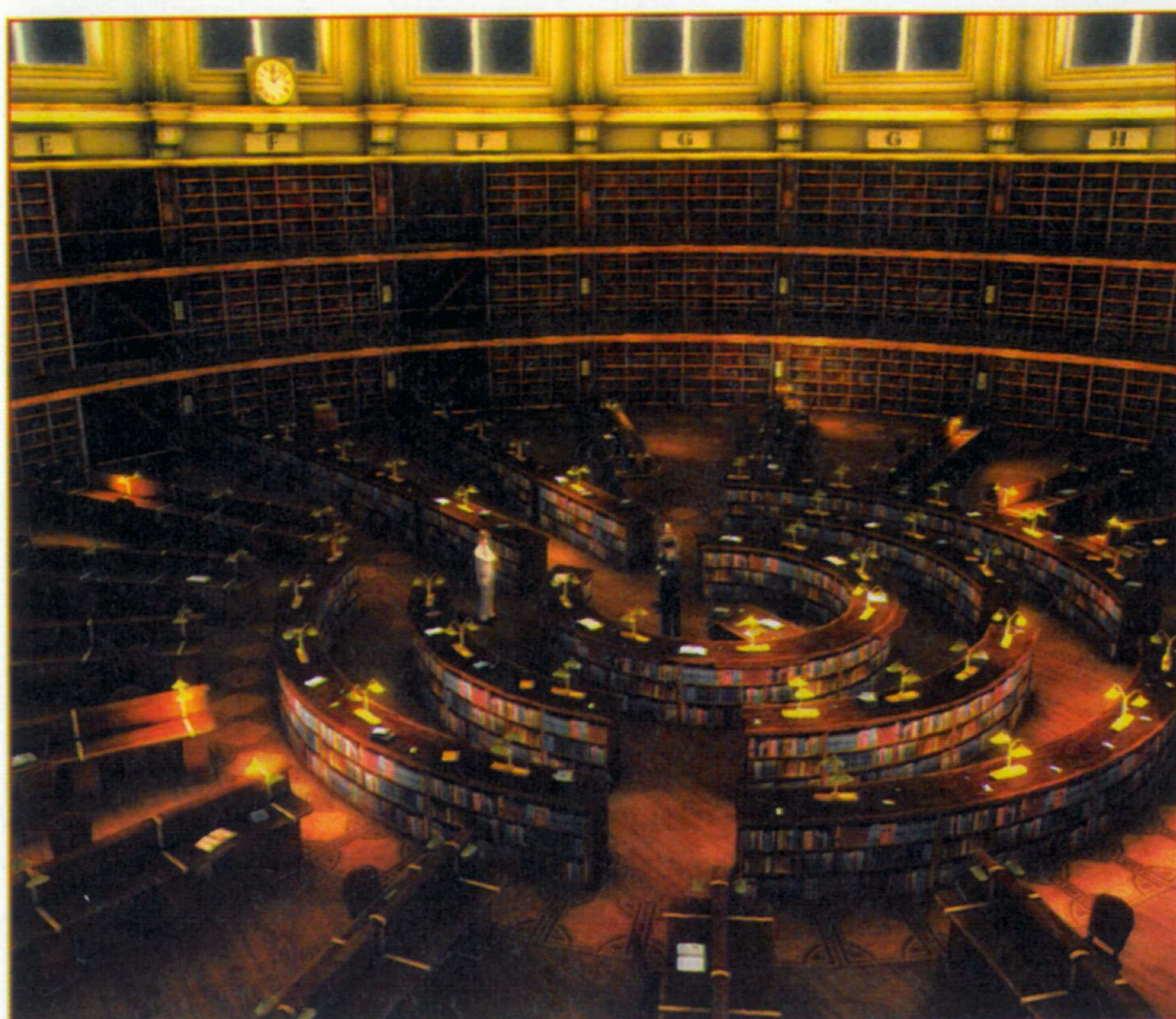
CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2,8 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SHERLOCK HOLMES: SAM AND MAX SEASON 1





Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin

După ce Sherlock Holmes și inevitabilul, indubitabilul, "elementarul" Dr. Watson au descifrat misterele unei mumii antice, au elucidat tainele dispariției unor bijuterii misterioase și s-au confruntat cu monștri ciudați imaginați de H.P. Lovecraft, **se confruntă acum cu un adversar pe măsură - nimeni altul decât Arsène Lupin!**

Jocurile legate de cel mai celebru personaj al scriitorului Arthur Conan Doyle nu se pot lăuda cu succese cutremurătoare, putem afirma însă despre producători că sunt perseverenți: băieții de la Frogware încearcă episod după episod să îmbunătățească seria de aventură.

În cel de-al patrulea episod ei au luat ca punct de pornire unul dintre romanele lui Maurice LeBlanc, punând față în față cel mai mare detectiv al literaturii universale cu cel mai cunoscut hoț gentilom.

La mai bine de o sută de ani după apariția romanului, lupta celor doi titani este prelucrată

într-un joc de aventură point'n'click.

Marea provocare

Cele două personaje principale ale jocului reprezintă două extreme ale unor culturi radical diferite: Holmes este britanicul flegmatic cu sânge rece al cărui IQ se înalță mai sus decât piscurile Everestului, în timp ce Lupin este un francez tipic care nu ia nimic în serios și nu se teme de nimic.

Aventura începe în momentul în care hoțul faimos ajunge la Londra, unde în loc să se comporte ca un turist obișnuit decide să "împrumute" cinci dintre simbolurile sacre ale imperiului

Britanic. Ca lucrurile să fie mai interesante, el lasă în urmă niște fărâme de informație, invitându-l pe Holmes la o vânătoare de comori nu tocmai obișnuită.

Ca jucător vei parcurge întâmplările din perspectiva detectivului, ajutat de credinciosul său tovarăș, Dr. Watson.

Ajutat într-o oarecare măsură și de Scotland Yard, va trebui să recuperezi artefactele, rezolvând o serie de puzzle-uri, pline de conotații referitoare la cele mai celebre momente istorice care implică relația Franței cu Marea Britanie.

Puzzle-urile sunt cât se poate de variate, rezolvarea lor necesitând folosirea logicii și a spiritului

de observație: fiecare obiect din joc trebuie analizat cu un ochi critic, fiecare urmă trebuie cercetată pentru a putea rezolva ghicitoriile lui Lupin.

Însă, în timp ce aceste enigme vor încanta veteranii genului, nivelul de dificultate care crește abrupt va da de furcă tuturor jucătorilor. Pentru rezolvarea câtorva situații vei avea nevoie și de puțin noroc, deoarece producătorii nu au fost prea darnici în privința indiciilor.

Din cauza acestei atitudini aproape sadice a designerilor, adesea nu știi ce anume și încotro să cauți prin capitala Angliei. Noroc cu jurnalul care păstrează toate dialogurile, indiciile deja



PAC-PAC Uite așa o să cumpăr tot!

descoperite și observațiile detectivului.

Sânge rece vs. tupeu

Gameplay-ul jocului este exact cel la care ne-am aștepta din partea unui point'n'click clasic, controlul personajului și dirijarea jocului necesitând doar folosirea mouse-ului. Interfața este cât se poate de curată și de prietenoasă: producătorii nu s-au complicat cu meniuri dificile, preferând să păstreze lucrurile cât mai simple posibil. O idee bună care ajută investigația purtată de jucător este plasarea unor puncte strategice în fiecare locație, care pot fi accesate dintr-un singur clic.

Astfel se reduce numărul plimbărilor lungi și plictisitoare dintr-o zonă în alta, dar acestea nu dispar cu totul. Un aspect negativ este însă că de multe ori poți avea la tine mai multe obiecte de același tip. Teoretic, astfel nu trebuie să te întorci în locații anterioare dacă cumva greșești un puzzle. În practică această posibilitate este mai degrabă derutantă decât folositoare.

Redarea grafică este chiar bună, dar e cu două tăișuri. În timp ce anumite lucruri sunt prezentate deosebit de detaliat, există scene care sunt sterile și din care lipsește orice urmă de dinamism. Partea acustică nu este nici



CE SPUI MON CHER? Arăt sau nu a gentilom?

ea fără cusur: limbajul folosit de personaje este adesea exagerat de stălcut, în timp ce multe dintre dialoguri par trase de păr ori sunt prea criptice.

În concluzie putem spune că **Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin** este un joc de aventură interesant, dar câteodată prea încălzit și prea greoi. Cu mai multă atenție producătorii puteau să evite ca jucătorii să se simtă pierduți sau frustrați din cauza nivelului de greutate fluctuant. Povestea subțirică, umbrită de colecția de puzzle-uri incitante va ține în fața monitorului aventurierii virtuali timp de câteva ore, dar nu-i va cadorsi cu niște

momente de neuitat.

Games Bond

Punctaj SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN

PRODUCĂTOR	Frogwares
PUBLISHER	Focus Home Int.
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



PRO & CONTRA

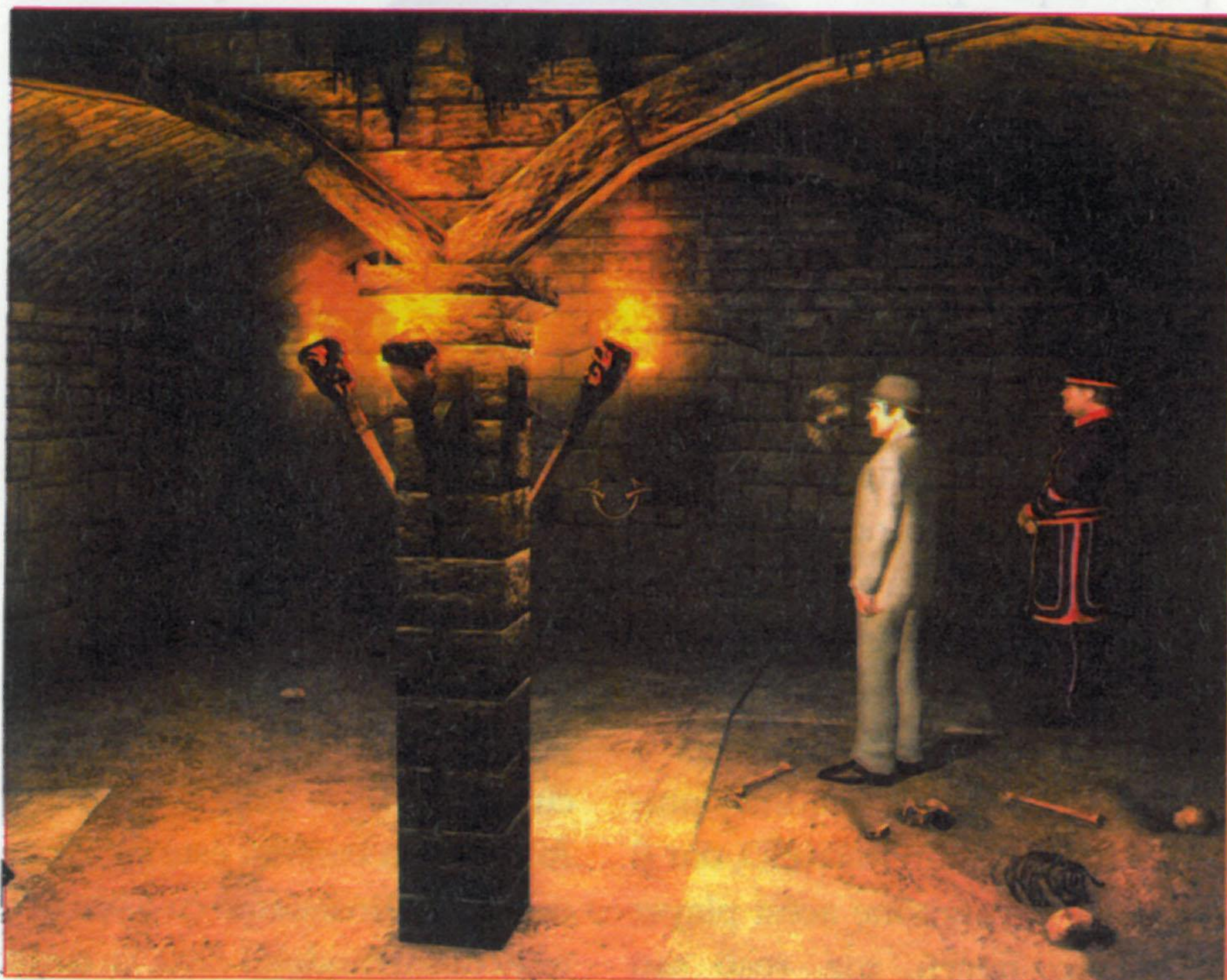
+ puzzle-uri incitante	- prea îmbârligat uneori
+ interfață simplă	- atmosferă plată
+ fidel romanului original	- nivelul de dificultate se schimbă prea brusc

Grafică	77%
Sunet	74%
Gameplay	71%
Atmosferă	70%

73%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,5 GHz	CPU - 2,2 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN



MDA, VICTIMA se afla într-o stare avansată de ebrietate!



PFOAI, OTUL ESTE IN ROZI dacă mă vede Will Smith, adio Men in Black!



Sansa

Se pare că niciodată omul nu a fost atât de aproape de muzica sa precum este în prezent. La orice magazin unde găsim de vânzare un CD, cu siguranță vom găsi pe raft cel puțin un MP3 player cu o capacitate de 512 MB. Desigur, nici telefoanele mobile nu au uitat acest domeniu numit muzică. Din ce în ce mai multe telefoane mobile vin cu funcția de MP3 player și cu slot pentru extensia memoriei prin intermediu unui card microSD. Eu însă voi rămâne fan al muzicii ascultate la un MP3 player și pozele făcute cu un aparat foto digital în toată firea, nu cu un telefon mobil "hibrid". Deși piața este plină de playere portabile, ne este din ce în ce mai greu să alegem player-ul potrivit pentru urechile și buzunarul nostru. Unele companii oferă playere cu o reputație bine clădită (cunoscutul iPod), iar altele ne-au obișnuit cu un nivel ridicat al calității. Desigur, vine și o a treia categorie de companie care ne încântă buzunarele cu prețuri mici, urechile cu promisiuni multe și

ne încearcă răbdarea cu durata de viață scăzută a produsului. La fel ca oricare alt pasionat IT, și voi căutați produsul care să ia doar partea bună de la fiecare dintre cele trei categorii menționate mai sus.

După ce am auzit multe opinii, am văzut multe cazuri concrete de clienți nemulțumiți, am ajuns la următoarea concluzie (desigur este o părere total subiectivă): compania SanDisk este singura ce poate oferi la un preț convenabil o calitate ridicată, dar și o finisare bună a produselor. Reputația companiei respective a fost câștigată de succesul ei în domeniul cardurilor de memorie atât de des întâlnite la absolut orice aparat digital modern. Linia de produse Sansa e rezultatul observațiilor companiei SanDisk asupra pieței multimedia. Deși unii producători de componente IT se rezumă doar la produsul lor de bază, SanDisk a hotărât la început să producă, pe lângă memoriile flash, și playere MP3 cu memorie flash iar mai apoi a făcut marele pas spre domeniul player-elor MP4. Dacă sunteți tentați să achiziționați

unul dintre produsele Sansa, vă recomand să citiți în continuare acest articol pentru că vom prezenta ultimele dispozitive Sansa scoase pe piață.

c200

Modelul Sansa c200 face parte din categoria player-elor medii datorită dimensiunilor sale. Deși ecranul color este destul de mic pentru afișarea fotografiilor, când vine vorba de poza persoanei iubite, important este să o aveți cu dumneavoastră pretutindeni, nu să fie afișată pe un ecran LCD cu diagonala de 3 inci. Fiind prea compact pentru vizualizarea fișierelor video, veți putea rula doar fișiere MP3, WAV și WMA. În cazul în care cei 2 GB de memorie (există și o variantă cu 1 GB memorie) nu sunt suficienți pentru a vă satisface "nevoia" de muzică, veți putea trece la funcția radio ce permite presetarea a 20 de posturi de radio FM. Alte caracteristici drăguțe legate de modelul c200 sunt posibilitatea de extensie a memoriei prin intermediul slotului pentru carduri microSD, dar și culorile în care vine acest player simpatic: negru, roz, roșu sau albastru. Prețul pentru varianta

cu memorie de 1 GB este de 60 USD iar pentru cea cu 2 GB de memorie, 80 USD.

e200

Acum voi trece la un model mult mai "avansat", și anume modelul e200. Acesta este un player mult mai mare, cu un afișaj mai voluminos, prețuri puțin mai ridicate și cu o capacitate de stocare mai generoasă. Din păcate nu vom avea însă posibilitatea de a alege între mai multe variante de culori, va trebui să ne mulțumim cu o carcasă neagră. La fel ca și în cazul lui c200, avem parte de un slot pentru card-urile



microSD deși nu văd rostul unei extensii de memorie când putem alege între variante cu memorie de 2, 4, 6 sau 8 GB. Autonomia bateriei este de 20 de ore ceea ce înseamnă cu 5 ore mai mult decât modelul c200. Pe lângă funcțiile multimedia mai avem



parte de radio FM și reportofon. Ecranul cu diagonala sa de 1,8 inci permite pe lângă afișarea informațiilor legate de fișierele MP3, WAV sau WMA și rularea diferitelor clipuri video. În funcție de capacitatea memoriei, prețul acestui model este situat între 100 și 150 USD.

Connect

Modelul Sansa Connect duce categoria player-elor portabile la un nou nivel prin intermediul conexiunii Wi-Fi. Aceasta permite ascultarea posturilor de radio prin intermediul internetului dar și utilizarea diferitelor

servicii oferite de Yahoo precum LAUNCHcast radio sau Flickr. Deasemenea există posibilitatea de a descărca de pe internet conținut media dar și de a trimite prietenilor recomandări legate de diferite melodii sau albume Flickr. Din păcate putem opta doar pentru o variantă cu o memorie de 4 GB însă pentru cei ce doresc capacități mai mari și aceste funcții Wi-Fi destul de practice, este pus la dispoziție asemenea majorității produselor Sansa un slot pentru carduri de memorie microSD. Acesta este primul player ce vine cu un difuzor încorporat dar și cu compati-



bilitate cu fișierele MPEG-4. Din păcate autonomia bateriei este de doar 12 ore. Ecranul are o diagonală de 2,2 inci, iar dimensiunile carcasei sunt 3,58 x 2,05 x 0,63 inci. Prețul nu depășește suma de 150 USD.

View

Sansa View, după cum îi spune și numele, este creat în mare parte pentru satisfacerea plăcerii vizuale. Ecranul cu o diagonală de 2,4 inci la o rezoluție de 320 x 240 pixeli TFT este ideal pentru vizualizarea fotografiilor sau a diferitelor filme.

Pentru a-și demonstra specializarea sa în domeniul video, vine cu următoarele capacități ale memoriei: 8 GB și 16 GB. Pe deasupra se mai adaugă și compatibilitatea cu cardurile de memorie microSDHC (card-uri de memorie ce depășesc capacitatea de 8 GB). Așadar nu veți mai avea problema lipsei de memorie când veți face un playlist din videoclipurile tuturor melodiilor preferate. Prețul pentru modelul cu o memorie de 16 GB este de 200 USD iar pentru cel cu 8 GB de memorie este de





150 USD.

Shaker

Următorul player poartă denumirea de Shaker. Este vorba de un dispozitiv dedicat celor mici. Nu are un afișaj, însă are diferite funcții distractive. Forma sa este puțin neobișnuită pentru un player portabil însă permite personalizarea fiecărui player în parte cu ajutorul diferitelor

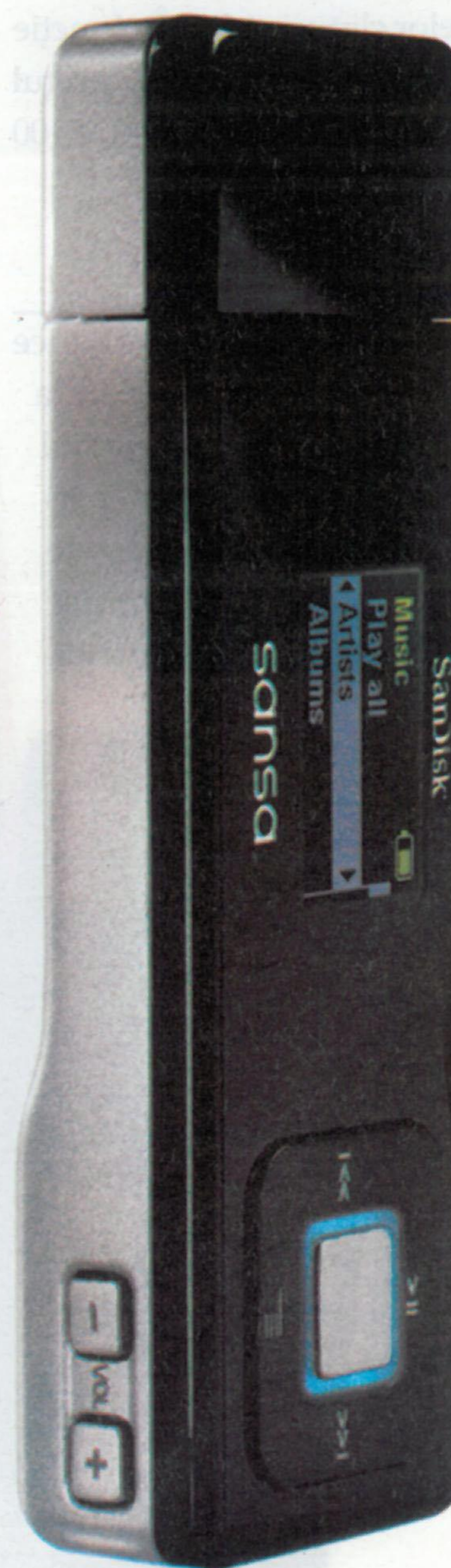
abțibilduri incluse în pachetul cu care este livrat. Difuzorul încorporat permite ascultarea piesei favorite împreună cu prietenii. Dacă doriți să împărtășiți o melodie doar cu un singur prieten, puteți prin intermediul căștilor. Acesta este primul dispozitiv de la Sansa ce permite conectarea a două perechi de căști simultan. La o simplă agitare a Shaker-ului, se va trece la piesa următoare.

Din păcate, tipul de fișier suportat este numai arhi-cunoscutul MP3. Prețul pentru varianta de 512 MB este de 30 USD iar pentru modelul de 1 GB atinge suma de 50 USD. Pentru cei ce doresc o memorie mai încăpătoare pot opta pentru un card de memorie microSD.

Clip

Dacă sunteți un fan Apple, dar nu sunteți mulțumit de produsele iPod, cu siguranță veți găsi un produs cu funcții asemănătoare

iPod printre produsele Sansa. Un astfel de exemplu este Sansa Clip. Acesta poate fi comparat foarte ușor cu iPod Shuffle. Ceea ce are în plus față de Shuffle e ecranul color. Variantele de culoare în care vine livrat sunt negru, roz, roșu și albastru. Autonomia bateriei este de 15 ore iar funcția radio permite stocarea a 40 de posturi de radio. În meniu mai puteți găsi funcția de reportofon și cea de player MP3 ce suportă fișierele MP3, WMA și WAV. Prețul pentru varianta de 1 GB este de 40 USD



iar cel pentru 2 GB, 60 USD.

Express

Sansa Express este cel mai mic player de la SanDisk. Pentru conectarea la PC nu aveți nevoie de cablu USB și asta deoarece are un design specific memory stick-urilor. Deși vine în variante cu memorie de 1 sau 2 GB aveți și aici posibilitatea de a folosi cardurile microSD.

Bateria reîncărcabilă are o autonomie de 15 ore, tuner-ul FM și reportofonul au menirea de a vă alunga plictiseala în cazul în care muzica stocată nu vă poate satisface nevoia de divertisment. Dimensiunile sale ating valorile de 3,1 x 1 x 0,65 inci iar afișajul are diagonală de 1 inci.

Prețul pentru acest model este de 60 sau 80 USD în funcție de capacitatea memoriei.

TakeTV

Ultimul player pe care îl vom în acest articol se numește TakeTV. Este primul gadget de acest fel. El permite vizualizarea



fișierelor multimedia folosind televizorul din sufragerie într-un mod cât se poate de practic. Conectarea cu televizorul se face prin intermediul conectorilor Composite Video, Analog Stereo sau S-Video. Formatele de fișiere

suportate sunt cunoscutele AVI, MPEG-4, DivX și xVid. Sunt suportate standardele PAL și NTSC, astfel nu veți avea nici o problemă când îl veți folosi cu un

televizor din Statele Unite. Stocarea se face prin intermediul portului USB pe memoria sa de 4 sau 8 GB. Deși este un dispozitiv detul de mic, acesta odată desfăcut, se împarte în telecomandă și dispozitivul propriu-zis.

Deși mărimea sa este identică cu cea a unui memory stick, întrupează funcții demne de un DVD Player compatibil DivX. Varianta de 4 GB costă în jur de 100 USD și permite stocarea a 5 ore de imagini video, iar cea de 8 GB atinge prețul de 150 USD și permite stocarea a peste 10 ore de imagini video.

Acum că v-am prezentat aceste produse, sper că vă puteți face o opinie legată de Sansa, și vă doresc să vă fie mai ușor să faceți alegerea potrivită când veți dori un player media nou.

Pentru fanii adevărați ai acestei linii de produse sunt puse la dispoziție diferite accesorii precum huse, încărcătoare sau docking station-uri.

Ardelean Titus

a.titus@myc.ro



Fallout 2: Restoration Project

Acest mod, sau mai corect spus, expansion pack, este opera unui singur individ ce stă foarte bine cu timpul liber. Pe numele lui de utilizator Killap, modder-ul nostru s-a chinuit circa doi ani pentru a înfăptui acest expansion pack care, declară el satisfăcut, are în componența sa conținut ce trebuia să apară odată cu **Fallout 2** dar, din varii motive, nu s-a întâmplat așa. Expansion pack-ul de față vine să suplimenteze **Fallout 2** cu șase noi locații (de pildă, EPA, Primitive Tribe, Vault Village, Slaver's Camp, Hubologist Stash) precum și cu environment-uri noi care să le completeze pe cele vechi. De asemenea, fiecare oraș nou bene-

ficiază de conținut nou, lucru care se traduce prin apariția de noi quest-uri, NPC-uri, poțiuni, arme și felurite items. Schimbările aduse nu au doar un rol cosmetic, ci s-au adăugat anumite acțiuni ce se răsfrâng direct asupra personajului nostru dacă facem un lucru. E ceva în genul cauză și efect. Spre exemplu, dacă suntem în Arroyo și șterpelim din Elder's chest, Hakunin chest sau din vaza mătușii Morlis, acest fapt va avea drept consecință o scădere a karmei. Exemple ca și acesta ar fi cu duiumul, dar mai bine înhățați DVD-ul și dați-i bice.

GTA San Andreas Retextured

A trecut totuși ceva vreme de când CJ și-a făcut apariția pe

credincioasele noastre PC-uri, dar suntem convinși că **GTA San Andreas** trăiește încă bine mersi pe hardurile vostre. Cine nu a auzit de CJ, înseamnă că nu are nicio tangență cu celebrele jocuri marca Rockstar. **San Andreas Retextured**, sau pe scurt **SRT**, nu e nimic altceva decât ce-i spune și numele. Este vorba despre o retexturare masivă a întregului engine grafic al jocului (vechiul engine de **GTA III** din 2002, dacă vă mai amintiți). Din nou, avem un mod la care a lucrat un singur individ, dar rezultatul se vede. Tipul în cauză s-a ocupat cu o mîgală de chinez bătrân de absolut fiecare textură a jocului, că e piatră, frunză, fir de iarbă sau pisică turtită de mașină. Nu vreau

să mint, dar pe alocuri grafica aduce mult cu cea a engine-ului Source, așa că în sfârșit, un joc de calibrul **San Andreas** are acum și o grafică pe măsură. De asemenea mai putem observa un HUD nou, arme cu texturi de înaltă calitate, comportament realist al armelor, mașini retexturate și multe alte goodies. V-am stârnit curiozitatea?

Terra Apocalypse

Nu, nu este vorba despre vreun scenariu de film hollywoodian de categoria B, ci este un mod pentru clasicul **Starcraft**. Echipa ce stă în spatele acestui mod, intitulată foarte sugestiv **Starcraft modders**, și-a propus să restructureze deja bătrânul





Starcraft, de la grafică, până la story. Mecanicile de gameplay au rămas, evident neschimbate, dar story-ul și rasele au fost modificate complet.

În principiu, vom parcurge campania după ce vom alege o rasă din cele două disponibile. Avem de-a face cu facțiunea Leonid Protectorate (a.k.a. Terran) și imperiul Cy'oth (a.k.a. Protoss).

Povestea e destul de drăguță. După ce Protectoratul a fost izgonit din alianța Terran, au purces dincolo de sectorul Kaprulu cu obiectivul de a-și stabili o dominație în sistemul Terra. La nici un an de la instalarea bazei pe planeta nou descoperită, Protectoratul primește rapoarte despre atacuri

lansate de către o forță armată necunoscută. Atacatorii spulberă o întreagă colonie, dar flota le este nimicită de puternicele tunuri planetare ale Protectoratului. La scurt timp după acestea, dușmanul este identificat drept rasa Cy'oth, iar locația planetelor mamă este descoperită. De aici încolo, știm ce urmează. Ore întregi de gaming marca **Starcraft**. Nu mă lăsați să-mi răcesc gura de pomană, puneți mâna și instalați-l iute.

Crysis Tournament MapPack

Nici bine nu a scos capul din cutiuță, că iată, gurmandul **Crysis** vrea să calce pe urmele tăticii **Far Cry** în ceea ce privește acaparea atenției

modder-ilor. Mai e nevoie să precizăm că în jurul lui s-a strâns deja o comunitate de fani destul de măricică?

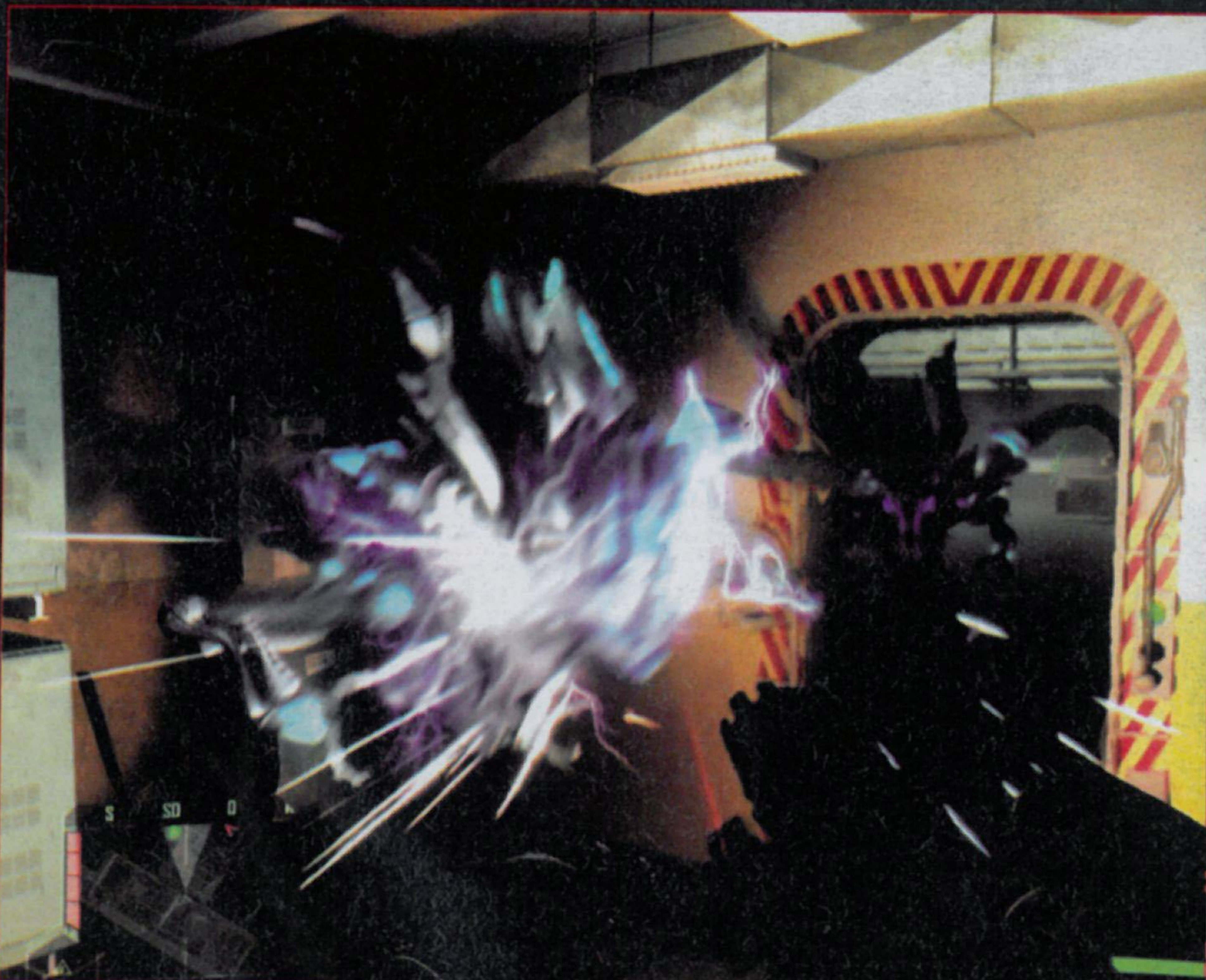
Băieții care au lucrat la aceste hărți pentru **Crysis** declară că acest pachet a fost inspirat dintr-un proiect mai vechi de-al lor pe care l-am putut observa în **Far Cry**. De asemenea, sunt mari șanse ca aceste hărți multiplayer să fie aprobate de către Crytek și să fie transformate în proiect oficial. Nu de alta dar hărțile au fost testate de către compartimentul de QA(Quality Assurance) al Crytek. Adicăte! un fel de CTC de pe plaiuri mioritice. Destul cu gargara, să vedem ce anume avem inclus în acest pachet. Avem așadar un număr de cinci

hărți destinate exclusiv multiplayer-ului, dar din păcate nu este vorba despre o îmbogățire a modelelor personajelor sau a arsenalului. Prin urmare, pentru modul de joc *Power Struggle* avem următoarele hărți: *Dessolation*, *Crossroads* și *Training*, iar pentru *Instant Action* avem *Excavation* și *Terminal*.

Din nou la arme, stimabililor!

Cold War Rearmed

Acest mod pentru **Armed Assault** e puțin mai complicat, în sensul că încearcă să combine vetustul **Operation Flashpoint** cu trăsăturile mai noului **Arma**. Ceea ce Bohemia vrea să realizeze cu ajutorul echipelor de modderi este practic o revitalizare de





OpF. Ca să nu mai batem apa-n piua vă voi spune că în **Cold War Rearmed** vom găsi insula Malden, adică taman teatrul de operațiuni din **OpF**, interfața clasică **OpF**, noi modele de soldați ruși și americani din perioada anilor '80, modele noi de TAB-uri și blindate pentru infanteria motorizată, arme din **OpF** precum lansatoarele de rachete AT-4, AT-4 Carl Gustav, Light Antitank Weapon (M-72 LAW) sau mitraliera americană de suport M60. Deasemenea, în demo sunt

incluse și două misiuni single-player și patru hărți bonus pentru partea de multiplayer. Dacă vă considerați un jucător elitist al FPS-urilor militare, vă invităm să-l încercați.

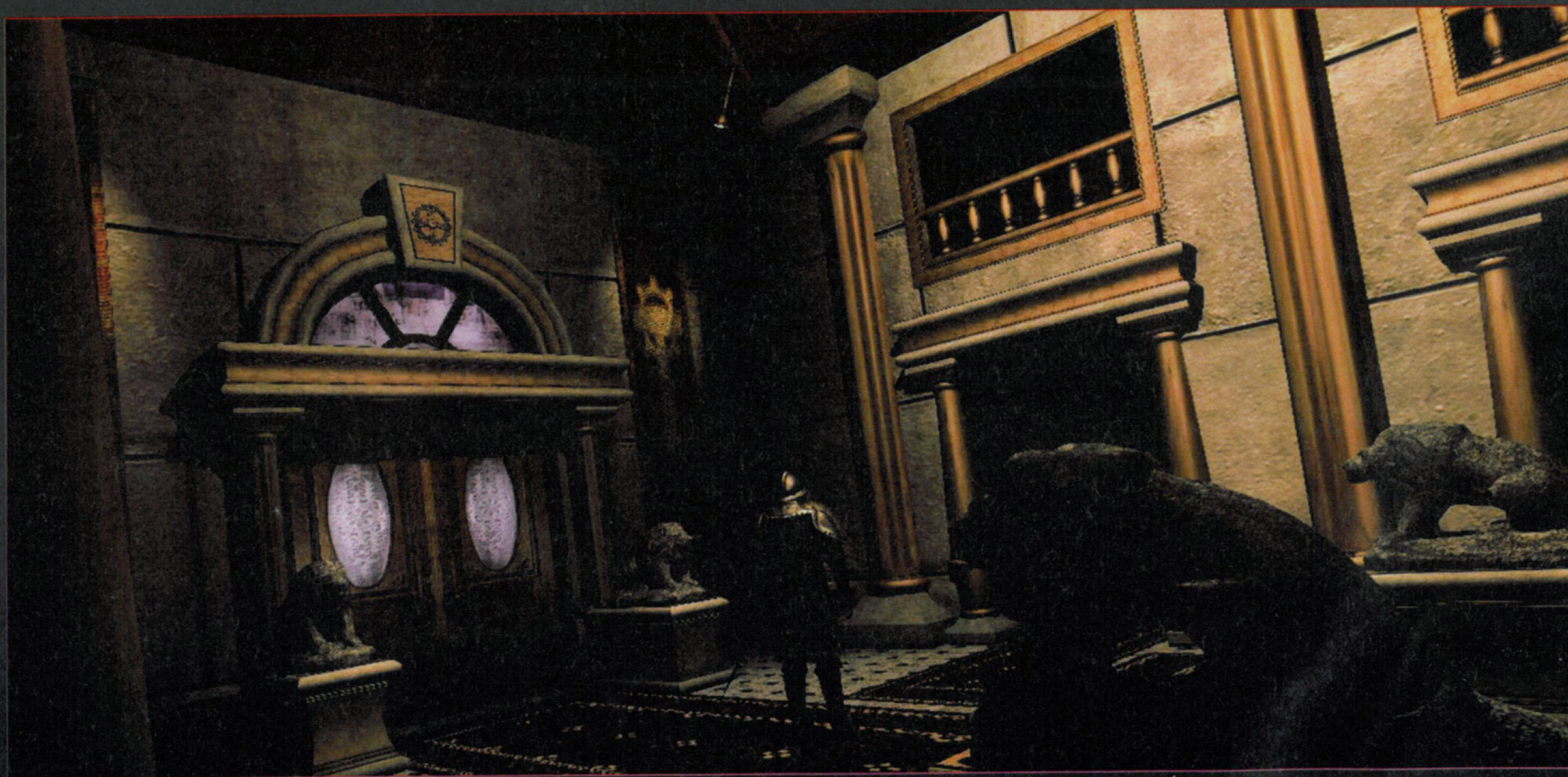
Doom 3: The Dark Mod

Iată încă o transformare a celebrului **Doom 3**. Am spus intenționat transformare, căci acest mod este într-adevăr o conversie totală de **Doom 3**. Ceea ce încearcă să realizeze duzina de oameni ce se ocupă de acest proiect este o

transfigurare radicală a jocului. Și se vede de la o poștă că le-a reușit. În primul rând **The Dark Mod** nu ne mai silește să înghițim concepțiile de colonie umană pe Marte sau alte soiuri de aberații, ci este vorba despre o tematică gotică adusă jocului. Este foarte similară cu ceea ce am văzut în **Thief: Deadly Shadows**. Adică stealth fraților, furișări și creșterea beregăteii adversarului la adăpostul întunericului. Ce mai, un întreg gameplay rescris. Scopul acestui mod este de a încuraja utilizatorii

să-și creeze ei singuri propriile lor hărți stealthy și întunecoase prin intermediul programelor de development incluse, precum și crearea unei campanii cu ajutorul acelorași unelte. Acest mod este încă în stadiul de pre-alpha, deocamdată fiind disponibilă doar o singură hartă, și anume **Thief's Den**. Oricum, un proiect simpatic destinat cu precădere fanilor **Doom** și **Thief**.

Grupaj realizat de
Feldmareschall
vlad@pcgames.ro



DINCOLO DE
AZEROTH...

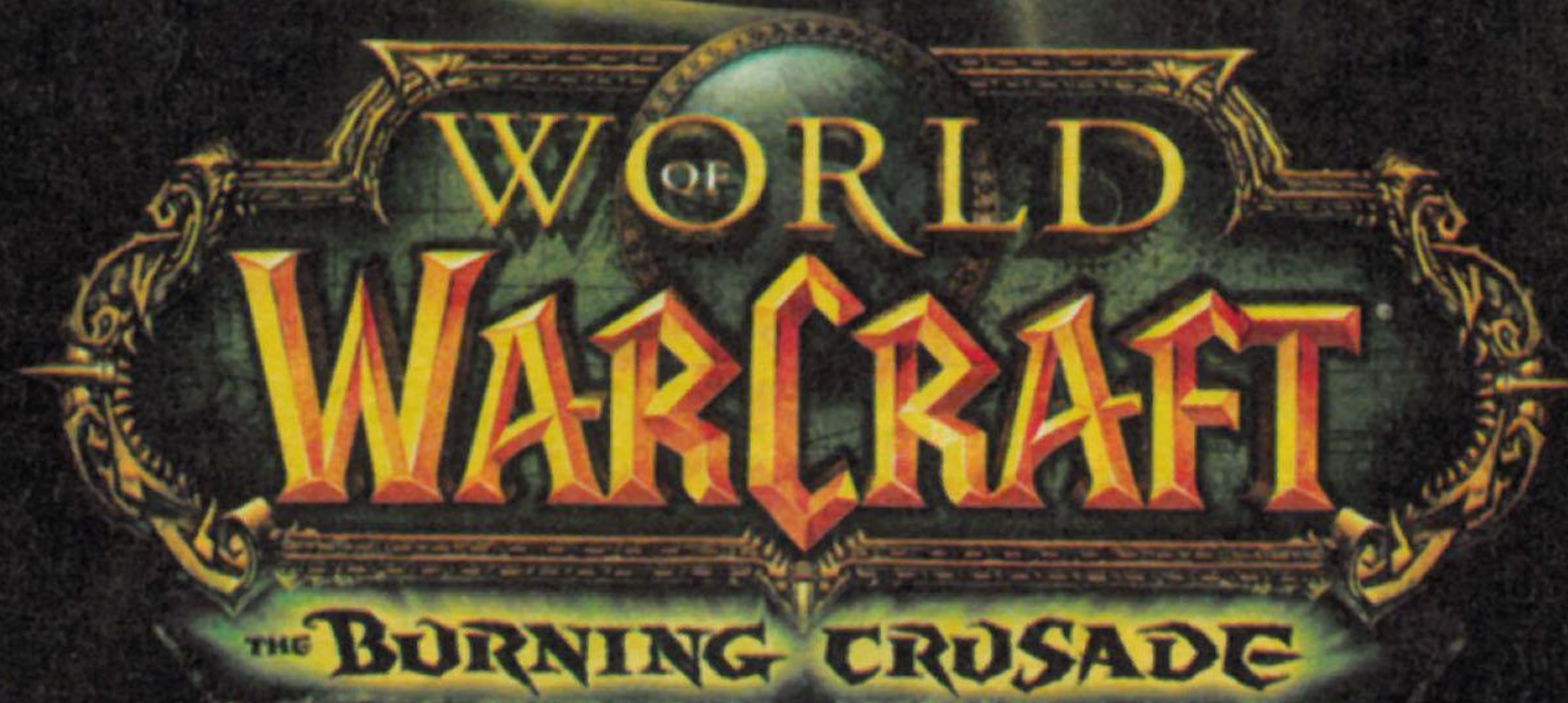
LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

DEZLÂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei



DISPONIBIL ACUM

12+
TM
www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Letargia, bat-o vina!

Om fi noi încă "paralizați" după trecerea sărbătorilor de iarnă, urnindu-ne și acum cu greu spre cușetele redacționale, însă producătorii de jocuri par a fi chiar mai somnoroși decât noi. Ca dovadă, lipsa acută de jocuri bune (sau măcar noi) apărute în această lună, o situație molcomă ce se va prelungi, se pare, și pe perioada lui februarie.

Pentru noi, nu e neapărat un lucru rău, ne putem dedica sufletele ludice unor speciale de toată frumusețea, unor preview-uri ample și pline de informații sau, de ce nu, unor Gold-uri pe care mulți dintre voi deja le-au uitat. Ceea ce pare a mai miji nițel pe câmpia stearpă a industriei de jocuri la acest început de an, este **Penumbra: Black Plague**, un sequel care, dacă nu va suferi cine știe ce amânări, ar trebui să-și facă apariția la timp pentru a prinde următorul număr.

Pe lângă acesta, ne mai putem mândri cu un **Frontlines: Fuel of War** - în lipsă de altceva, m-aș mândri și cu **Sims 2**, nu de alta - plus un **Fantasy Wars** pentru amatorii de niscaiva strategie cvasi-medievală. **Sins of a Solar Empire** vine să încheie această impozantă listă de produse pe care ne-a pregătit-o divinitatea pentru luna februarie, lăsându-ne cu buza umflată în așteptarea unor titluri ceva mai cu greutate, care să ne stimuleze puțin.

În rest, toate bune și frumoase, fratele Ciprian tocmai și-a cumpărat un telefon mobil de care e foarte mândru. Mai trebuie să învețe să-l folosească, hi, hi, hi.

Doom'nezeu

paul@pcgames.ro



LIVE Erotic SMS Chat! Contacte in direct prin SMS! Fete doritoare de sex, relatii, aventura!
Trimite numele fetei dorite prin SMS la 1590 (ex: GMLoli) si intri in legatura directa cu ea! Fiecare mesaj primeste un raspuns garantat!
Tarif: 1.1€/1.4\$ + TVA per SMS in functie de retea

CONTACTE IN DIRECT LA 1590! NONSTOP



GMAnda



GMNiki



GMNina

Laura Carmina
CU NOI FANTEZIILE TALE
DEVIN REALITATE! SUNA
ACUM SI TE VEI CONVINDE!

Suna la:
0906-760.699

1.4USD+TVA/min Vodafone si
1.1EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote

Povestiri erotice cu Laura si Carmina

Alte fete dezinhitate gasesti pe:

www.sexcontact.ro | www.sexdirect.ro

NEBILNIA MEBILA SMS la 1290

Distractia incepe aici www.superlogo.ro

TAROT SI RUNE

Compatibilitati
zodie,
zi nastere, an!
D-na Freyda va raspunde!

Suna la
Luni-Duminica
12:00-22:00
0906-760.773
1.31+TVA/min Orange, Romtelecom, 1.1+TVA/min Vodafone

Predictii astrale:

- sanatate
- compatibilitate
- bani, noroc, destin

Janus iti raspunde!
0906 - 760.737
1.7 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

Cartomantie si Tarot

Dna Maya te sfatuieste!
lu-vi: 9:30-22:00 sa-du: 17:00-22:00
- bani
- iubire
- afaceri
- sanatate
- viitorul tau
0906 - 760.714
1.7 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange

EFECTE SONORE

Bunica	GM50136
Bunicul	GM50037
Admiratoarea iubitoare	GM50038
Apel BuddhaBar	GM50039
Apel incitant	GM50140
Apel in gara	GM50141
Apel oficial	GM50142
Hotii	GM50143
La gheata	GM50144
Mars de nunta	GM50145
Orgasm romanesc	GM50146
Pe santier	GM50147
Pestera	GM50148

TRUETONES

Hi-Tack - Say say say	GM55522
Jessica Simpson - Public affair	GM30587
50 Cent - Candy shop	GM55523
Depeche Mode - Enjoy The S...	GM51003
Kylie - I Believe In You	GM51004
USHER feat. A. KEYS - My Boo	GM51005
NATASHA B. - These Words	GM51006
BEYONCE - Naughty Girl	GM51007
ANASTACIA - Welcome To My	GM51008
UNDERDOG PROJECT - Miami	GM51009
50 CENT - Magic Stick	GM51010
BEYONCE - Dangerously In L.	GM51011
NATASHA B. - Unwritten	GM51012

Verificati compatibilitatea cu telefonul dvs pe wap.superlogo.ro

5 Diferente



GM95173
Fii foarte atent si ai grija sa nu te fure peisajul. Descopera diferentele.



GM95171
Jii place biliardul? Alunci o sa iti placa si acest joc putin mai "piperat".



GM95168
KamaSutra Instructor
Casa-te instrui si invata tainele Kamasutra de la profesionisti.



GM95166
Pinball
Esti destul de agil pentru a-ti pastra mingea naravasa? Nu o pierde si vei avea o surpriza.

MESAJE IMAGE COLOR



Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: **GMCOD TIP** (ex: **GM30477 NO** - mono Nokia/Samsung, **GM30477 SI** - mono Siemens, **GM30477 PL** - polifonice si **GM30477 MP** - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite SMS la 1290
Verificati compatibilitatea pe wap.superlogo.ro Melodiile internationale si romanesti mp3 sunt covertones

COD	INTERNATIONALE	COD	ROMANESTI	COD	MANELE
GM30537	Shakira - Hips don't lie MP3	GM30561	Blondy - La fiesta	GM30466	Carmen Serban - Dau jos sotu
GM30591	Pink - U and 'ur Hand MP3	GM30562	Arssura & Simona Nae - Prin club	GM30467	Adi Devito - Doar ochii tai
GM30589	Rihanna - Unfaithful MP3	GM30563	Vegas & Rico C. - E scandalos	GM20003	Adi Devito - De Cine Mi-e Mie...
GM30590	Justin Timberlake - Sexyback MP3	GM30564	Vortex - Iubirea mea esti tu	GM30469	V Vijelie - Ai luat cu tine
GM30614	Juanes - Adios Le Pido MP3	GM30565	DJ Adrian Eftimie - No side effect	GM30470	F Salam - Fericirea vietii mele
GM30628	Madonna - Jump MP3	GM30566	DJ Project - Soapte	GM30069	Liviu Guta - De Ce Ma Minti MP3
GM30629	Fergie - London Bridge MP3	GM30567	Simplu - Oficial mi-e bine	GM30472	A. Minune - De ce ma privesti
GM30613	Sean Paul - Give it up to me MP3	GM30592	Akcent - French kiss	GM30473	Sorin C.A. - Degeaga imi spui ...
GM30581	Bob Sinclair - World, Hold On MP3	GM30595	CLEOPATRA STRATAN - Ghita	GM30427	N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea
GM30631	Nelly Furtado - Promiscuous MP3	GM30601	ZDOB si ZDUB - Miorita	GM30428	A. Minune & Costi - Nu te mai ...
GM30616	C. Aguilera - Ain't No Other Man MP3	GM30437	Andra - Baietii si fetele ce vor	GM12116	GUTA - Stau Singur In Gara
GM30484	GwenStefani-Luxurios MP3	GM30526	Arsenium feat Natalia - Locco	GM30430	Vali Vijelie - Dragoste pelin ... MP3
GM30460	Girls Aloud - Biology MP3	GM30527	BUG Mafia - Viata noastra	GM30431	Vali Vijelie - Glumeste in iubire
GM30593	B. Rhymes - I love my bitch	GM30285	EMANUEL - Ye, Ye, Ye	GM30333	N.Guta - Viata nu ma lasa
GM30584	Beyonce - DejaVu MP3	GM30529	HI-Q - Razna	GM30175	N. GUTA - Numai Tu Esti
GM30580	Black Eyed Peas - Mas Que Nada MP3	GM30530	Mihai Traistariu - Tornero	GM12115	GUTA & SORINA - As Renunta
GM30597	NELLY FURTADO - Maneater	GM30531	Flow Star - Candela	GM30278	ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30598	Paris Hilton - Stars are blind MP3	GM30532	Raoul & Georgi - Am atins un nor	GM30279	LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30599	Pussycat Dolls - Buttons MP3	GM30524	Heaven - Du-ma pe o stea	GM30287	VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
GM30600	Santana ft Sean Paul - Cry baby cry	GM30525	Cristi&S. Nae - Coji de portocale	GM30288	FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

COMANDA PRIN SMS

LA 1290 ASA:

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM1178) la 1290 pentru a comanda un produs (Pentru sonerii: a se vedea la rubrica "SONERII")
2. Urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonati Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200). Pentru sonerii polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

ATENTIE!

NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!
Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18
Prețul unui SMS 1.2 \$/0.9Eur + TVA

NOU! www.go4me.ro - intalneste-ti jumatatea online.
Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

Diana
"Te astept sa facem nebunii!!"
Suna-ma la:
0906-760.627
Tarif 1.4 USD+TVA/min Vodafone si 1.1 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote

Eliza
Sunt aici numai pentru tine!
0906-760.748
LIVE 24/7
1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote, Vodafone

Erotic SMS Chat
Trimite numele fetei dorite (ex: GMCara) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.
\$1.4+TVA/SMS sau 1.18+TVA/SMS
ORANGE, VODAFONE, COSMOTE

Laura Carmina
Cu noi fanteziile tale devin realitate!
Suna acum si te vei convinge!
Suna la:
0906-760.794
1.7 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 EUR+TVA/min Romtelecom, Orange, Cosmote
Povestiri erotice cu Laura si Carmina

Horoscop
SMS 1590
ZODIA TA
Trimite un SMS la 1590 cu zodia ta (ex: Leu) si primesti zodiacul zilei direct pe mobil
\$1.4+TVA/SMS; \$1.1+TVA/SMS

Mii de persoane te asteapta!!!
TRIMITE PRIN SMS LA 1590 CU GM NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: GM DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA ASTEAPTA SA TE CUNOASCA! TU CE MAI ASTEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!
NO 1 DATING LINE!
Vodafone \$1.4+TVA/SMS
Orange, Cosmote 1.1Eur+TVA/SMS
GASESTE-TI PERECHEA

ISTORIA MMOG (I)



COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU **JOC FULL**
SPECIAL